Utilização do
ADOBE® PHOTOSHOP® CS5

Conteúdo

Capítulo 1: O que há de novo

Capítulo 2: Espaço de trabalho
Princípios da área de trabalho ... 3
Painéis e menus ... 10
Ferramentas ... 15
Visualização das imagens ... 23
Réguas, grade e guias ... 33
Predefinições, plug-ins e preferências ... 38
Desfazer e painel Histórico ... 42
Memória e desempenho ... 48
Serviços online da Adobe ... 50

Capítulo 3: Abrir e importar imagens
Princípios da imagem ... 51
Tamanho e resolução da imagem ... 53
Obtenção de imagens a partir de câmeras e scanners ... 60
Criação, abertura e importação de imagens ... 62
Inserção de arquivos ... 66
Imagens High Dynamic Range ... 69

Capítulo 4: Conceitos de cor
Sobre cores ... 77
Modos de cores ... 79
Conversão entre modos de cores ... 82
Escolha de cores ... 88
Painel Kuler ... 99

Capítulo 5: Ajustes de cores e tons
Visualização de histogramas e valores de pixels ... 101
Compreensão dos ajustes de cores ... 107
Ajuste de cores e tons da imagem ... 113
Direcionamento de imagens para a prensa tipográfica ... 129
Correspondência, substituição e mistura de cores ... 131
Como fazer ajustes rápidos de imagem ... 138
Aplicação de efeitos especiais de cor às imagens ... 144

Capítulo 6: Retocar e transformar
Ajuste de corte, giro e tela de pintura ... 147
Retoque e correção de imagens ... 153
Correção de distorção de imagem e ruído ... 163
Ajuste de nitidez e desfoque da imagem ... 166
Transformação de objetos ... 172
Distorção de marionete ... 179

Escala sensível a conteúdo ... 180
Filtro Dissolver ... 182
Ponto de Fuga ... 189
Criação de imagens panorâmicas com Photomerge ... 204

Capítulo 7: Selecionar e aplicar máscaras
Como fazer seleções ... 208
Ajuste de seleções de pixels ... 217
Movendo, copiando e excluindo pixels selecionados ... 223
Canais ... 228
Como salvar seleções e usar máscaras ... 232
Cálculos de canal ... 239

Capítulo 8: Camadas
Conceitos básicos de camadas ... 242
Seleção, agrupamento e vinculação de camadas ... 247
Movimentação, empilhamento e bloqueio de camadas ... 249
Gerenciamento de camadas ... 255
Opacidade e mesclagem ... 258
Efeitos e estilos de camadas ... 263
Camadas de ajuste e de preenchimento ... 272
Edição não destrutiva ... 275
Composições de camada ... 283
Aplicando máscaras em camadas ... 285

Capítulo 9: Pintura
Ferramentas de pintura ... 295
Predefinições do pincel ... 302
Criação e modificação de pincéis ... 304
Modos de mesclagem ... 316
Degradês ... 320
Preenchimento e traçado de seleções, camadas e demarcadores ... 325
Criação e gerenciamento de padrões ... 328

Capítulo 10: Desenho
Sobre desenho ... 330
Desenho de formas ... 331
Desenho com as ferramentas Caneta ... 335
Gerenciamento de demarcadores ... 342
Edição de demarcadores ... 344
Conversão entre demarcadores e bordas de seleção ... 353
Adição de cores a demarcadores ... 355

Capítulo 11: Filtros
Noções básicas sobre filtros ... 358
Referência de efeitos de filtros ... 363
Aplicação de filtros específicos ... 372
Adição de efeitos de iluminação ... 375

Capítulo 12: Texto

Criação de textos 379
Edição de texto 382
Formatação de caracteres 387
Fontes 391
Espaçamento de linhas e caracteres 396
Escala e rotação do texto 399
Formatação de parágrafos 400
Criação de efeitos de texto 405
Texto asiático 410

Capítulo 13: Salvar e exportar imagens

Como salvar imagens 418
Como salvar arquivos PDF 422
Como salvar e exportar arquivos em outros formatos 431
Formatos de arquivo 436
Metadados e observações 443
Proteção de direitos autorais da Digimarc 445
Inserção de imagens do Photoshop em outros aplicativos 448

Capítulo 14: Impressão

Impressão no Photoshop 453
Impressão com gerenciamento de cores no Photoshop 457
Impressão de imagens em uma prensa tipográfica comercial 461
Duotônicos 466
Impressão de cores spot 469

Capítulo 15: Gráficos da Web

Trabalhar com gráficos da Web 473
Criação de fatias em páginas da Web 475
Modificação de fatias 478
Opções de fatia 482

Capítulo 16: Vídeo e animação

Vídeo e animação no Photoshop 486
Criação de imagens para vídeo 492
Como importar arquivos de vídeo e seqüências de imagem (Photoshop Extended) 497
Como interpretar a seqüência de imagens de vídeo (Photoshop Extended) 499
Como pintar quadros em camadas de vídeo (Photoshop Extended) 500
Edição de camadas de animação e de vídeo (Photoshop Extended) 503
Criação de quadros de animação 508
Criação de animações de linha de tempo (Photoshop Extended) 515
Visualização de vídeo e animações 522
Salvar e exportar vídeos e animações 525

Capítulo 17: 3D

Espaço 3D (Photoshop Extended) 534
Pintura e edição da textura 3D (Photoshop Extended) 549

Criar, combinar e converter 3D (Photoshop Extended) 555
Renderizar e salvar 3D (Photoshop Extended) 562

Capítulo 18: Imagem técnica
Arquivos DICOM (Photoshop Extended) 567
Medida (Photoshop Extended) 571
Contagem de objetos em uma imagem (Photoshop Extended) 577
Photoshop e MATLAB (Photoshop Extended) 579
Pilhas de imagens (Photoshop Extended) 582

Capítulo 19: Automatizar tarefas
Automação com ações 585
Criação de ações 589
Processamento de um lote de arquivos 593
Scripts 598
Criação de gráficos orientados por dados 599

Capítulo 20: Plug-ins opcionais
Pacotes de figuras e páginas de amostra 606
Criação de galerias de fotos na Web 610
Extração de um objeto de seu plano de fundo 617
Criação de padrão usando o Criador de padrões 620
Como importar imagens usando a interface TWAIN 621

Capítulo 21: Atalhos do teclado
Personalização de atalhos de teclado 622
Atalhos de teclado padrão 623

Capítulo 1: O que há de novo

Gestão de interface mais fácil com Áreas de trabalho ao vivo
Armazene automaticamente áreas de trabalho específicas de tarefas que refletem o fluxo de trabalho e alterne rapidamente entre elas. Consulte "Salvamento e alternância de espaços de trabalho" na página 9.

Seleção inteligente de tecnologia
Extraia objetos de planos de fundo com mais rapidez e precisão, criando compostos realistas. Consulte "Como refinar as arestas de seleção" na página 220.

Preenchimento e recuperação sensível a conteúdo
Remova facilmente elementos de imagem e substitua-os com conteúdo que se integra perfeitamente ao ambiente. Consulte "Preencher uma seleção com o conteúdo da imagem de um padrão" na página 326 e "Retoque com a ferramenta Pincel de Recuperação para Manchas" na página 157.

HDR Pro
Aplique maior força de mapamento de tom criando imagens de intervalo altamente dinâmicas que vão do fotorrealista ao surreal. Ou aplique um aspecto HDR a imagens padrão com o ajuste de tonalização HDR. Consulte "Mescla de imagens no HDR" na página 71 e "Ajuste da tonalização HDR" na página 129.

Efeitos de pintura extraordinários
Tire proveito de efeitos de pintura realistas, misturando cores na tela e simulando cerdas para produzir resultados que se comparam aos da mídia de pintura tradicional. Consulte "Pintura com o Pincel misturador" na página 296 e "Opções de forma da ponta do pincel" na página 308.

Distorção de marionete
Transforme radicalmente áreas de imagem específicas e ao mesmo tempo ancore outras no lugar. Consulte "Distorção de marionete" na página 179.

Correção de lente automatizada
Corrija rapidamente distorção utilizando perfis instalados de lentes populares ou perfis personalizados de modelos adicionais. Consulte "Correção de distorção de lente e perspectiva de ajuste" na página 163

Extrusões fáceis com repoussé 3D
Converta texto 2D e arte em objetos 3D, em seguida efetue extrusão e inflação das superfícies. Consulte "Criar repoussé 3D (Photoshop Extended)" na página 555

Desempenho 3D avançado, fluxo de trabalho e materiais
Otimize rapidamente o desempenho com preferências 3D dedicadas. Obtenha visualizações e renderizações mais rápidas com o aprimorado mecanismo de raio rastreado Adobe. Aplique materiais interativamente com as ferramentas de Carregamento e Projeção de materiais. Consulte "Visão geral do painel 3D (Photoshop Extended)" na página 538 e "Configurações de Materiais 3D (Photoshop Extended)" na página 542.

Revisões criativas simplificadas
Colabore com os colegas e obtenha rapidamente o feedback dos clientes com CS Review, um serviço online que acelera o processo de revisão. Consulte CS Review.

Gestão de mídia integrada

Tire proveito de marca d'água aprimorada, galerias da Web e processamento em lote no Adobe Bridge CS5. Acesse ativos diretamente no Photoshop usando o painel Mini Bridge. Consulte Adobe Bridge e Mini Bridge.

Processamento de RAW avançado

Remova ruídos em imagens de alto ISO e ao mesmo tempo preserve cores e detalhes. Adicione efeitos criativos, como foto granulada e vinheta de corte posterior. Ou aplique nitidez a imagens com um mínimo de artefatos. Consulte Ajustar distorção de lente e ruído no Camera Raw e Ajustar nitidez no Camera Raw.

Diversos aprimoramentos de produtividade inspirados pelo cliente

Aumente sua eficiência com numerosos aperfeiçoamentos do fluxo de trabalho. Realces selecionados permitem:

- Criar camadas arrastando arquivos do Windows ou Mac OS. Consulte “Criar uma camada de um arquivo existente” na página 245.
- Corrigir imagens com a ferramenta Régua. Consulte “Corrigir uma imagem” na página 150.
- Proteger detalhes com a ferramenta Nitidez. Consulte “Ajuste da nitidez em áreas da imagem” na página 161.
- Aplicar um filtro de densidade neutra graduada. Consulte “Aplicação de um preenchimento de degradê” na página 320.
- Inverter a direção de uma origiem do clone. Consulte “Retoque com a ferramenta Carimbo” na página 153.
- Personalizar padrões para estilos de camada. Consulte “Alterar padrões de estilo para personalizar valores” na página 265.
- Colar no mesmo local relativo, ou dentro ou fora de seleções. Consulte “Compreensão dos comandos Copiar e Colar” na página 224.
- Armazenar configurações de impressão específicas de imagem. Consulte “Impressão de imagens” na página 454.

Novos recursos acelerados pelo GPU

Tire proveito da potência de hardware aprimorada com recursos como visualizações de pincel, um classificador de cores para a ferramenta Conta-gotas e uma grade Régua dos terços para a ferramenta Cortar. Consulte “Escolher uma cor enquanto pinta” na página 92 e “Corte de uma imagem usando a ferramenta Corte Demarcado” na página 147.

Desempenho mais rápido com suporte de 64 bits entre plataformas

Execute tarefas de imagem cotidianas pelo menos 10 % mais rápido em versões de 64 bits do Mac OS e Windows. Consulte “Memória e desempenho” na página 48.

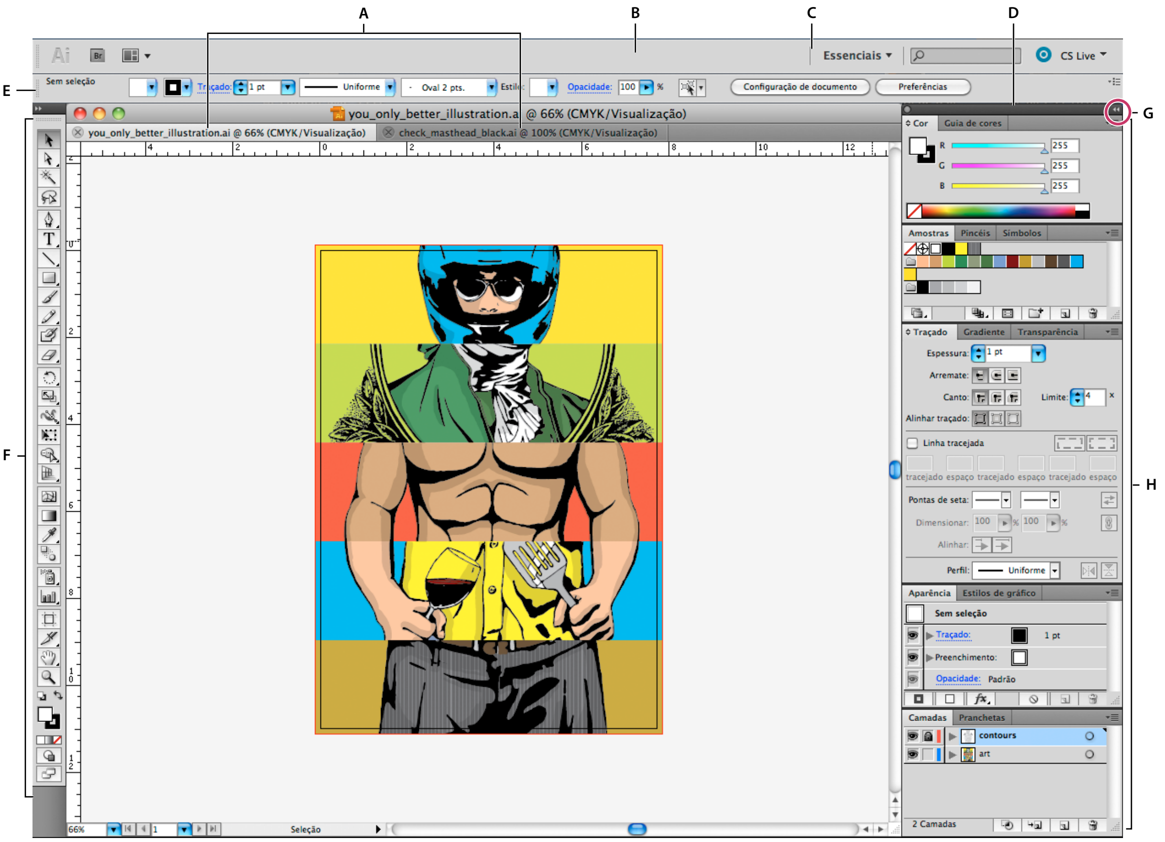
Capítulo 2: Espaço de trabalho

Princípios da área de trabalho

Visão geral da área de trabalho

Crie e manipule documentos e arquivos usando vários elementos, como painéis, barras e janelas. Qualquer organização desses elementos é denominada *área de trabalho*. As áreas de trabalho dos diferentes aplicativos no Adobe® Creative Suite® 5 compartilham a mesma aparência para que você possa alternar entre aplicativos facilmente. Para adaptar cada aplicativo ao seu modo de trabalho, selecione uma das vários espaços de trabalho predefinidos ou crie seu próprio.

Embora o layout do espaço de trabalho padrão varie em produtos diferentes, você manipula os elementos da mesma maneira em todas.



Espaço de trabalho padrão do Illustrator
A. *Janelas de Documento tabuladas* ***B.*** *Barra de aplicativos* ***C.*** *Alternador da área de trabalho* ***D.*** *Barra de título do painel* ***E.*** *Painel de controle* ***F.*** *Painel Ferramentas* ***G.*** *Botão Recolher em Ícones* ***H.*** *Quatro grupos de painel no encaixe vertical*

- A *Barra de aplicativos* na parte superior contém um alternador de espaços de trabalho, menus (somente Windows) e outros controles de aplicativo. Em alguns produtos que usam o Mac, é possível usar o menu Janela para exibir ou ocultar a barra de aplicativos.

- O *painel Ferramentas* contém ferramentas para a criação e a edição de imagens, arte-final, elementos de página e assim por diante. As ferramentas relacionadas são agrupadas.
- O *Painel de controle* exibe as opções para a ferramenta atualmente selecionada. No Illustrator, o Painel de controle exibe as opções para o objeto atualmente selecionado. (No Adobe Photoshop® o painel de controle também é conhecido como a barra de opções. No Adobe Flash, Adobe Dreamweaver e no Adobe Fireworks isso é chamado Inspetor de Propriedades, e inclui as propriedades do elemento atualmente selecionado.
- A *janela Documento* exibe o arquivo em que você está trabalhando. Janelas de documento podem ser tabuladas e, em certos casos, agrupadas e encaixadas.
- Os *Painéis* ajudam a monitorar e modificar seu trabalho. Os exemplos incluem a Linha de tempo no Flash, o painel Pincel no illustrator, o painel Camadas no Adobe Photoshop® e o painel Estilos CSS no Dreamweaver. Os painéis podem ser agrupados, empilhados ou encaixados.
- O *Quadro do aplicativo* agrupa todos os elementos do espaço de trabalho em uma única janela integrada que permite a você tratar o aplicativo como uma unidade única. Quando você move ou redimensiona o Quadro do aplicativo ou qualquer um de seus elementos, todos os elementos dentro dele respondem uns aos outros de modo que nenhum se sobrepõe. Os painéis não desaparecem quando você alterna os aplicativos ou quando clica acidentalmente fora do aplicativo. Se trabalhar com dois ou mais aplicativos, você poderá posicionar cada aplicativo lado a lado na tela ou em vários monitores.

  Se estiver utilizando um Mac e preferir a interface de usuário tradicional de forma livre, você poderá desativar o Quadro do aplicativo. Por exemplo, no Adobe Illustrator®, selecione Janela > Quadro do aplicativo para ligá-lo ou desligá-lo. (No Flash, o quadro de aplicativo está ativo permanentemente para Mac, e o Dreamweaver para Max não utiliza um quadro de aplicativo.)

Ocultar ou mostrar todos os painéis

- (Illustrator, Adobe InCopy®, Adobe InDesign®, Photoshop, Fireworks) Para ocultar ou mostrar todos os painéis, incluindo o painel Ferramentas e o Painel de controle, pressione Tab.
- (Illustrator, InCopy, InDesign, Photoshop) Para ocultar ou mostrar todos os paineis, exceto o painel Ferramentas e o painel de Controle, pressione Shift+Tab.

  É possível exibir painéis ocultos temporariamente se a opção Mostrar automaticamente painéis ocultos estiver selecionada nas preferências de interface. Essa guia está sempre ativada no Illustrator. Mova o ponteiro do mouse até a borda da janela do aplicativo (Windows®) ou até a aresta do monitor (Mac OS®) e posicione-o na faixa exibida.

- (Flash, Dreamweaver, Fireworks) Para ocultar ou mostrar todos os painéis, pressione F4.

Exibição das opções do painel

❖ Clique no ícone do menu do painel no canto superior direito do painel.

É possível abrir um menu do painel mesmo quando o painel está minimizado.

No Photoshop, é possível alterar o tamanho da fonte do texto do Painel de controle, painéis e dicas de ferramentas. Escolha um tamanho no menu Tamanho da fonte da UI nas Preferências da interface.

(Illustrator) Ajuste do brilho do painel

❖ Nas preferências de Interface do Usuário, mova o controle deslizante Brilho. Esse controle afeta todos os painéis, incluindo o painel de controle.

Reconfiguração do painel Ferramentas

É possível exibir as ferramentas no painel Ferramentas em uma única coluna, ou lado a lado em duas colunas. (Este recurso não está disponível no painel Ferramentas do Fireworks e do Flash.)

No InDesign e no InCopy, é possível alternar da exibição de coluna única para coluna dupla (ou linha única) configurando uma opção nas Preferências da interface.

❖ Clique na seta dupla na parte superior do painel Ferramentas.

Gerenciamento de janelas e painéis

É possível criar um espaço de trabalho personalizado movendo e manipulando janelas de Documento e painéis. Também é possível salvar espaços de trabalho e alternar entre eles. No Fireworks, renomear áreas de trabalho personalizadas pode levar a um comportamento inesperado.

Nota: *os exemplos a seguir usam o Photoshop para fins demonstrativos. A área de trabalho funciona da mesma forma em todos os produtos.*

Reorganizar, encaixar e flutuar as janelas de documentos

Quando você abre mais que um arquivo, as janelas de Documento são tabuladas.

- Para reorganizar a ordem das janelas de Documento tabuladas, arraste uma guia de janela para o novo local no grupo.
- Para desencaixar (flutuar ou separar a guia) uma janela de documento de um grupo de janelas, arraste a guia da janela para fora do grupo.

  Nota: *No Photoshop você também pode selecionar Janela > Organizar > Flutuar na janela para flutuar uma única janela de documento ou Janela > Organizar > Flutuar tudo nas janelas para flutuar tudo das janelas de documento de uma vez. Consulte as notas técnicas kb405298 para obter mais informações.*

  Nota: *o Dreamweaver não oferece suporte a encaixe e desencaixe de janelas de Documento. Use o botão Minimizar da janela do documento para criar janelas flutuantes (Windows) ou selecione Janela > Lado a Lado Verticalmente para criar janelas de documentos lado a lado. Pesquise "Lado a Lado Verticalmente" no Ajuda do Dreamweaver para obter mais informações sobre este tópico.*

- Para encaixar uma janela de Documento em um grupo separado de janelas de Documento, arraste a janela para o grupo.
- Para criar grupos de documentos empilhados ou lado a lado, arraste a janela para uma das zonas de destino nas partes superior, inferior ou laterais de qualquer janela. Você também pode selecionar um layout para o grupo usando o botão Layout na barra de aplicativos.

  Nota: *alguns produtos não têm suporte para essa funcionalidade. No entanto, seu produto pode conter os comandos Cascata ou Lado a lado no menu Janela para ajudá-lo na exibição de documentos.*

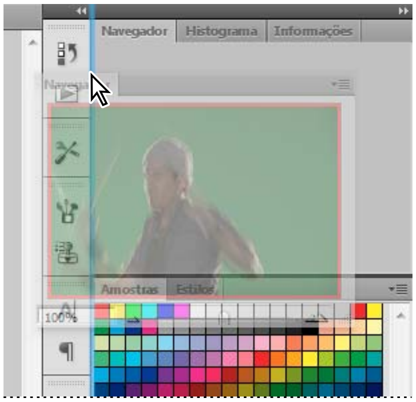
- Para alternar para outro documento em um grupo tabulado, arraste a seleção sobre a guia do documento por alguns instantes.

  Nota: *alguns produtos não têm suporte para essa funcionalidade.*

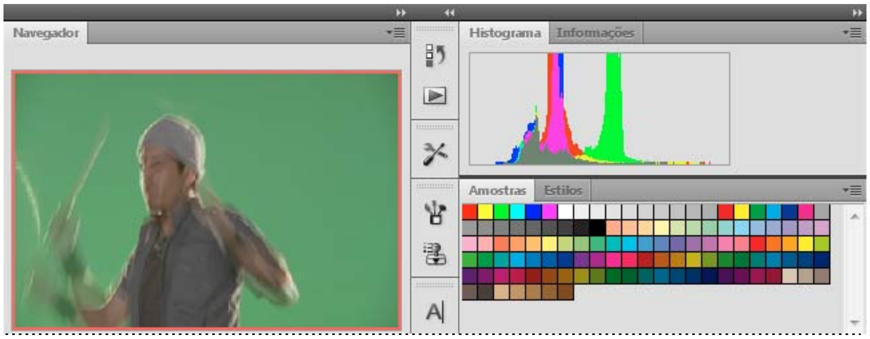
Encaixe e desencaixe de painéis

Um *encaixe* é um conjunto de painéis ou grupos de painéis exibidos juntos, geralmente em uma orientação vertical. Encaixe e desencaixe painéis movendo-os para dentro e para fora de um encaixe.

- Para encaixar um painel, arraste-o pela guia para dentro do encaixe, na parte superior, na parte inferior ou entre outros painéis.
- Para encaixar um grupo de painéis, arraste-o pela barra de título (a barra sólida vazia acima das guias) para dentro do encaixe.
- Para remover um painel ou grupo de painéis, arraste-o para fora do encaixe pela guia ou barra de título. É possível arrastá-lo para dentro de outro encaixe ou deixá-lo flutuando livremente.



Painel de navegação arrastado para um novo encaixe, indicado pelo realce vertical azul



Painel de navegação no encaixe

É possível evitar que os painéis preencham todo o espaço no encaixe. Arraste a borda inferior do encaixe para cima de modo que ele não corresponda mais à borda do espaço de trabalho.

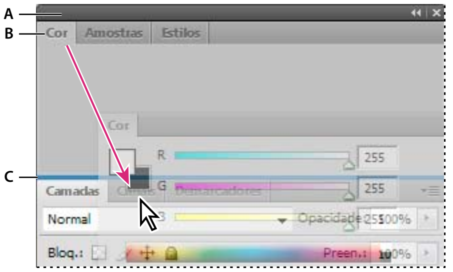
Movimentação de painéis

Ao mover painéis, você visualizará *zonas para soltar* realçadas em azul, que são áreas nas quais é possível mover o painel. Por exemplo, é possível mover um painel para cima ou para baixo em um encaixe arrastando-o para a zona para soltar azul estreita, acima ou abaixo de outro painel. Se for arrastado para uma área que não é uma zona para soltar, o painel flutuará livremente na área de trabalho.

Nota: *A posição do mouse (ao invés da posição do painel), ativa a área de destino. Se não puder visualizar a área de destino, tente arrastar o mouse para o lugar onde ela deveria estar.*

- Para mover um painel, arraste-o pela guia.

- Para mover um grupo de painéis , arraste a barra de título (a área acima das guias).



A zona para soltar azul estreita indica que o painel Cor será encaixado acima do grupo de painéis Camadas.
***A.** Barra de título **B.** Guia **C.** Zona para soltar*

Pressione Ctrl (Windows) ou Command (Mac OS) enquanto estiver movendo um painel para não encaixá-lo. Pressione Esc enquanto estiver movendo o painel para cancelar a operação.

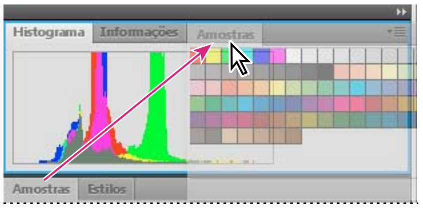
Adição e remoção de painéis

Se todos os painéis forem removidos de um encaixe, ele desaparecerá. É possível criar um encaixe movendo os painéis para a borda direita do espaço de trabalho até uma zona de destino aparecer.

- Para remover um painel, clique com o botão direito e selecione Fechar (Windows) ou, com a tecla Control pressionada, selecione Fechar (Mac), ou desmarque-o do menu de Janela.
- Para adicionar um painel, selecione-o no menu Janela e encaixe-o no local que desejado.

Manipulação de grupos de painéis

- Para mover um painel em um grupo, arraste a guia do painel para a zona para soltar realçada no grupo.



Adição de um painel a um grupo de painéis

- Para reorganizar painéis em um grupo, arraste a guia do painel para um novo local no grupo.
- Para remover um painel de um grupo para que ele flutue livremente, arraste o painel pela guia para fora do grupo.
- Para mover um grupo, arraste a barra de título (a área acima das guias).

Empilhamento de painéis flutuantes

Se for arrastado para um painel fora de seu encaixe mas não em uma zona para soltar, o painel flutuará livremente. O painel flutuante permite posicioná-lo em qualquer lugar no espaço de trabalho. É possível empilhar painéis flutuantes ou grupos de painéis para que eles sejam movidos como uma unidade quando a barra de título superior for arrastada.



Painéis empilhados de livre flutuação

- Para empilhar painéis flutuantes, arraste um painel pela guia para a zona para soltar na parte inferior de outro painel.
- Para alterar a ordem de empilhamento, arraste um painel para cima ou para baixo pela guia.

  ***Nota:** solte a guia sobre a zona para soltar azul estreita entre os painéis, em vez de sobre a zona para soltar abrangente em uma barra de título.*

- Para remover um painel ou grupo de painéis da pilha para que ele flutue sozinho, arraste-o para fora pela guia ou pela barra de título.

Redimensionamento de painéis

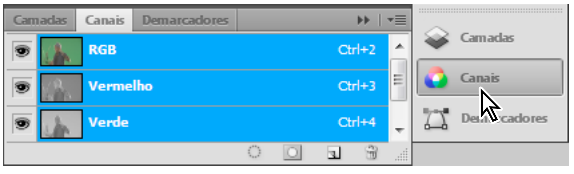
- Para minimizar ou maximizar um painel, grupo de painéis ou pilha de painéis, clique duas vezes na guia. Você também pode clicar duas vezes na área da guia (no espaço vazio próximo às guias).
- Para redimensionar um painel, arraste qualquer lado do painel. Alguns painéis, como o painel Cor no Photoshop, não podem ser redimensionados arrastando-os.

Contrair e expandir ícones do painel

É possível contrair painéis em ícones para reduzir a desordem no espaço de trabalho. Em alguns casos, os painéis são contraídos em ícones no espaço de trabalho padrão.



Painéis recolhidos em ícones



Painéis expandidos de ícones

- Para contrair ou expandir todos os ícones de painéis numa coluna, clique na seta dupla na parte superior do encaixe.

- Para expandir um único ícone do painel, clique nesse ícone.
- Se quiser redimensionar ícones de painéis para que você só veja os ícones (e não os rótulos), ajuste a largura do encaixe até o texto desaparecer. Para exibir um texto de ícone novamente, alargue o encaixe.
- Para contrair um painel estendido de volta ao ícone, clique na guia, no ícone ou na seta dupla na barra de título do painel.

Em alguns produtos, se você selecionar Contrair painéis de ícone automaticamente nas preferências de Interface ou Opções de interface do usuário, um ícone de painel expandido será contraído automaticamente quando você clicar fora dele.

- Para adicionar um painel flutuante ou grupo de painéis em um encaixe de ícones, arraste-o por sua guia ou barra de título. (Os painéis são contraídos automaticamente em ícones ao serem adicionados a um encaixe de ícones.)
- Para mover um ícone de painel (ou grupo de ícones de painéis), arraste o ícone. Você pode arrastar ícones do painel para cima e para baixo no encaixe para outros encaixes (onde aparecem no estilo de painel desse encaixe), ou para fora do encaixe (onde aparecem como ícones flutuantes).

Salvamento e alternância de espaços de trabalho

Salvando o tamanho e a posição atuais dos painéis como uma área de trabalho nomeado, é possível restaurar essa área de trabalho, caso você mova ou feche um painel. Os nomes dos espaços de trabalho salvos aparecem no alternador de espaços de trabalho na Barra de aplicativos.

Salvamento de uma área de trabalho personalizada

1 Com a área de trabalho na configuração que você deseja salvar, siga um destes procedimentos:

- (Illustrator) Escolha Janela > Área de Trabalho > Salvar Área de Trabalho.
- (Photoshop, InDesign, InCopy) Escolha Janela > Área de Trabalho > Nova Área de Trabalho.
- (Dreamweaver) Escolha Janela > Layout da Área de Trabalho > Nova Área de Trabalho.
- (Flash) Escolha Nova Área de Trabalho no alternador de áreas de trabalho na Barra de aplicativos.
- (Fireworks) Escolha Salvar atual no alternador de áreas de trabalho na Barra de aplicativos.

2 Digite um nome para a área de trabalho.

3 (Photoshop, InDesign) Em Capturar, selecione uma ou mais opções:

Localizações do painel Salva as localizações atuais do painel. (somente no InDesign)

Atalhos do teclado Salva o conjunto atual de atalhos do teclado (somente para Photoshop).

Menus ou Personalização do menu Salva o conjunto atual de menus.

Exibição ou alternância entre espaços de trabalho

❖ Selecione um espaço de trabalho no alternador de espaços de trabalho na Barra de aplicativos.

No Photoshop, é possível atribuir atalhos de teclado para cada área de trabalho para navegar entre elas rapidamente.

Exclusão de uma área de trabalho personalizada

- Selecione Gerenciar áreas de trabalho no alternador de áreas de trabalho na Barra de aplicativos, selecione a área de trabalho e, em seguida, clique em Excluir. (A opção não está disponível no Fireworks.)
- (Photoshop, InDesign, InCopy) Selecione Excluir área de trabalho no alternador de áreas de trabalho.

- (Illustrator) Escolha Janela > Área de Trabalho > Gerenciar Áreas de Trabalho, selecione a área de trabalho e, em seguida, clique no ícone Excluir.
- (Photoshp, InDesign) Escolha Janela > Área de Trabalho > Excluir Área de Trabalho, selecione a área de trabalho e, em seguida, clique em Excluir.

Restauração do espaço de trabalho padrão

1 Selecione a área de trabalho Padrão ou Fundamentos no alternador de área de trabalho na barra de aplicativos.

Nota: *No Dreamweaver, Designer é a área de trabalho padrão.*

2 (Photoshop, InDesign, InCopy) Selecione Janela > Espaço de trabalho > Redefinir *[Nome do espaço de trabalho]*.

(Photoshop) Restauração de uma organização de área de trabalho salva

No Photoshop, as áreas de trabalho aparecem automaticamente conforme você as organizou da última vez, mas é possível restaurar a organização de painéis original e salva.

- Para restaurar uma área de trabalho individual, selecione Janela > Área de Trabalho > Redefinir *Nome da área de trabalho*.
- Para restaurar todas as áreas de trabalho instaladas com o Photoshop, clique em Restaurar áreas de trabalho padrão nas preferências da interface.

Para reorganizar a ordem das áreas de trabalho na barra de aplicativos, arraste-as.

Como visualizar ou ocultar dicas de ferramentas

❖ Em Preferências de Interface, marque ou desmarque Mostrar Dicas de Ferramentas.

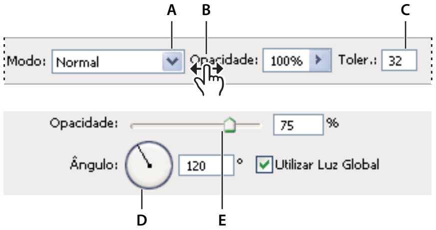
Nota: *as dicas de ferramentas podem não estar disponíveis em algumas caixas de diálogo.*

Painéis e menus

Digite os valores nos painéis, nas caixas de diálogo e na barra de opções

❖ Siga um destes procedimentos:

- Digite um valor na caixa de texto e pressione Enter (Windows) ou Return (Mac OS).
- Arraste o controle deslizante.
- Mova o ponteiro sobre o título de um controle deslizante ou controle deslizante pop-up. Quando o ponteiro adquirir a forma de mão com um dedo que aponta, arraste o controle deslizante de fricção para a esquerda ou direita. Esse recurso está disponível somente para controles deslizantes pop-up e controles deslizantes selecionados.
- Arraste o quadrante.
- Clique nos botões de seta no painel para aumentar ou diminuir o valor.
- (Windows) Clique na caixa de texto e use a tecla de seta para cima e para baixo do teclado para aumentar ou diminuir o valor.
- Selecione um valor no menu associado à caixa de texto.



Formas de inserir valores
***A.** Seta do menu **B.** Controle deslizante de fricção **C.** Caixa de texto **D.** Quadrante **E.** Controle deslizante*

Mais tópicos da Ajuda

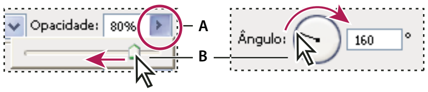
"Sobre controles deslizantes de fricção" na página 11

Trabalhando com seletores

Sobre controles deslizantes pop-up

Alguns painéis, caixas de diálogos e barras de opções contêm configurações que usam pop-up deslizantes (por exemplo, a opção Opacidade no painel Camadas). Se houver um triângulo ao lado da caixa de texto, clique nele para ativar o controle deslizante pop-up. Posicione o ponteiro sobre o triângulo próximo à configuração, mantenha pressionado o botão do mouse e arraste o controle deslizante ou o raio do ângulo até o valor desejado. Clique fora da caixa do controle deslizante ou pressione a tecla Enter para fechá-la. Para cancelar as alterações, pressione a tecla Esc.

Para aumentar ou diminuir valores em incrementos de 10% quando a caixa do controle deslizante pop-up estiver aberta, mantenha a tecla Shift pressionada e pressione a tecla de seta para cima ou para baixo.

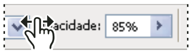


Uso de tipos diferentes de controles deslizantes pop-up
***A.** Clique para abrir a caixa do controle deslizante pop-up. **B.** Arraste o controle deslizante ou o raio do ângulo.*

É possível também "friccionar" alguns controles deslizantes pop-up. Por exemplo, se você posicionar o ponteiro em cima da palavra "Preenchimento" ou "Opacidade" no painel Camadas, ele será alterado para o ícone da Mão. Em seguida, pode-se mover esse ponteiro para a esquerda ou direita para alterar a porcentagem de preenchimento ou opacidade.

Sobre controles deslizantes de fricção

Em alguns painéis, caixas de diálogos e barras de opções, é possível arrastar os controles deslizantes para alterar os valores de opção. Os controles deslizantes de fricção ficam ocultos até o ponteiro ser posicionado sobre o título dos controles deslizantes e dos controles deslizantes pop-up. Quando o ponteiro adquirir a forma de mão com um dedo que aponta, arraste para a esquerda ou para a direita. Mantenha pressionada a tecla Shift e arraste para acelerar esse processo em dez vezes.

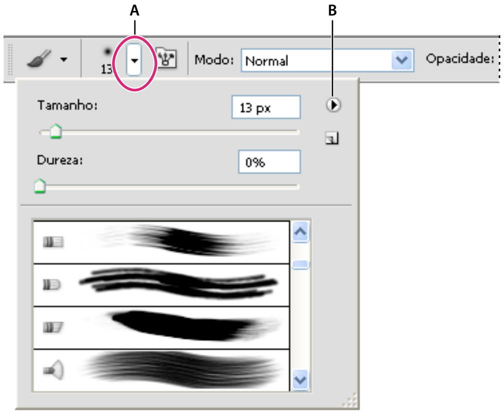


Coloque o ponteiro do mouse sobre o título de um controle deslizante ou controle deslizante pop-up para mostrar o controle deslizante de fricção

Trabalho com painéis pop-up

Painéis pop-up fornecem um acesso fácil a opções disponíveis de pincéis, amostras, degradês, estilos, padrões, contornos e formas. Você pode personalizar painéis pop-up renomeando e excluindo os itens e carregando, salvando ou substituindo bibliotecas. Você também pode alterar a exibição do painel pop-up para visualizar itens pelos seus nomes, como ícones de miniaturas, ou por nomes e ícones.

Clique em uma miniatura de ferramenta na barra de opções para exibir o seu painel pop-up. Clique em um item no painel pop-up para selecioná-lo.



Exibir o painel pop-up do Pincel na barra de opções
***A.** Clique para exibir o painel pop-up. **B.** Clique para exibir o menu do painel pop-up.*

Renomear ou excluir um item do painel pop-up

❖ Selecione um item, clique no triângulo no canto superior direito do painel pop-up, e escolha uma das opções abaixo:

Renomear Predefinição de Ferramenta Permite inserir um novo nome para o item.

Excluir a predefinição da ferramenta Exclui um item do painel pop-up.

***Nota:** Você também pode excluir um item de um painel pop-up pressionando Alt (Windows) ou Option (Mac OS) e clicando no item.*

Personalizar a lista de itens em um painel pop-up

1 Clique no triângulo no canto superior direito do painel pop-up para visualizar o menu do painel.

2 Para retornar à biblioteca padrão, escolha o comando Redefinir Todas as Predefinições. Pode-se substituir a lista atual ou adicionar a ela a biblioteca padrão.

3 Para carregar uma biblioteca diferente, siga um destes procedimentos:

- Escolha o comando Carregar Predefinições de Ferramenta para adicionar uma biblioteca à lista atual. Selecione o arquivo de biblioteca a ser usado e clique em Carregar.
- Escolha o comando Substituir Predefinições de Ferramenta para substituir a lista atual por uma biblioteca diferente. Selecione o arquivo de biblioteca a ser usado e clique em Carregar.
- Escolha um arquivo de biblioteca (exibido na parte inferior do menu do painel). Clique em OK para substituir a lista atual ou clique em Anexar para adicioná-la à lista atual.

4 Para salvar a lista atual como uma biblioteca para uso posterior, escolha o comando Salvar Predefinições de Ferramenta. Em seguida, digite um nome para o arquivo de biblioteca e clique em Salvar.

(Mac OS) Inclua a extensão do nome do arquivo de biblioteca para compartilhar facilmente as bibliotecas com os sistemas operacionais. Selecione Anexar Extensões de Arquivo: Sempre, em Preferências de Controle de Arquivo, para anexar extensões aos nomes de arquivos.

Alterar a exibição de itens em um painel pop-up

1 Clique no triângulo no canto superior direito do painel pop-up para visualizar o menu do painel.

2 Selecione uma opção de exibição: Somente Texto, Listas Pequenas e Listas Grandes.

Exibir e definir menus

Exibição de menus de contexto

Menus de contexto exibem comandos relevantes de seleção, painel ou ferramenta ativos. Eles são diferentes dos menus na parte superior da área de trabalho.



Visualização do menu de contexto da ferramenta Conta-gotas

1 Posicione o ponteiro sobre o item da imagem ou do painel.

2 Clique com o botão direito do mouse (Windows) ou com a tecla Control pressionada (Mac OS).

Definição de um conjunto de menus

1 Siga um destes procedimentos:

- Escolha Editar > Menus.
- Escolha Janela > Área de Trabalho > Menus e Atalhos do Teclado e clique na guia Menus.

2 Na caixa de diálogo Menus e atalhos de teclado, escolha um conjunto de menus no menu suspenso Conjunto.

3 Escolha um tipo em Menu para:

Menus do Aplicativo Permite mostrar, ocultar ou adicionar cores a itens nos menus do aplicativo.

Menus do painel Permite que você exiba, oculte ou adicione cor a itens nos menus do painel.

4 Clique no triângulo próximo a um nome de painel ou menu.

5 Siga um destes procedimentos:

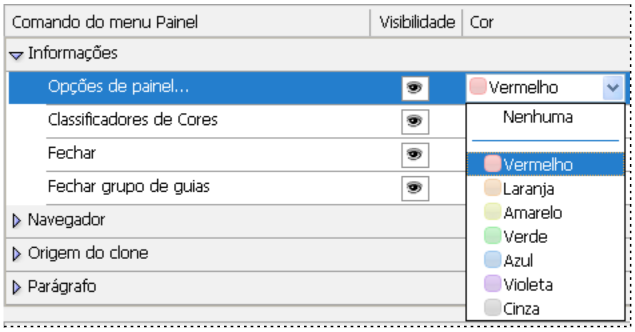
- Para ocultar um item de menu, clique no botão Visibilidade .
- Para mostrar um item de menu, clique no botão Visibilidade vazio.
- Para adicionar cor a um item do menu, clique na amostra de cores (se nenhuma cor for atribuída, aparecerá Nenhum) e escolha a cor.

6 Quando acabar de alterar os menus, siga um destes procedimentos:

- Para salvar todas as alterações do conjunto atual de menus, clique no botão Salvar Definição . As alterações do conjunto personalizado serão salvas. Se estiver salvando as alterações do conjunto de Padrões do Photoshop, será exibida a caixa de diálogo Salvar. Digite um nome para o novo conjunto e clique em Salvar.
- Para criar um novo conjunto com base no conjunto atual de menus, clique no botão Salvar Conjunto Como .

Nota: *se você não tiver salvado o conjunto atual de alterações, poderá clicar em Cancelar para descartar todas as alterações e fechar a caixa de diálogo.*

7 Na caixa de diálogo Salvar, digite o nome para o conjunto e clique em Salvar.



Escolha de cor para item de menu usando a caixa de diálogo Menus e Atalhos de Teclado

Definição de um conjunto de menus

1 Siga um destes procedimentos:

- Escolha Editar > Menus.
- Escolha Janela > Área de Trabalho > Menus e Atalhos do Teclado e clique na guia Menus.

2 Na caixa de diálogo Menus e Atalhos de Teclado, escolha um conjunto de menus no menu Conjunto.

3 Clique no ícone Excluir Conjunto .

Exibição temporária de itens de menu ocultos

É possível mostrar temporariamente itens que estão ocultos em um menu. Depois que o menu for fechado, os itens voltarão a ficar ocultos.

❖ Siga um destes procedimentos:

- Em um menu com itens ocultos, escolha Mostrar Todos os Itens de Menu.
- Pressione a tecla Ctrl (Windows) ou Command (Mac OS) para exibir os itens ocultos de um menu.

Para revelar permanentemente todos os itens de menu, selecione Janela > Espaço de trabalho > Essenciais.

Como ativar ou desativar cores de menus

❖ Em Preferências de Interface, marque ou desmarque Mostrar Cores de Menus.

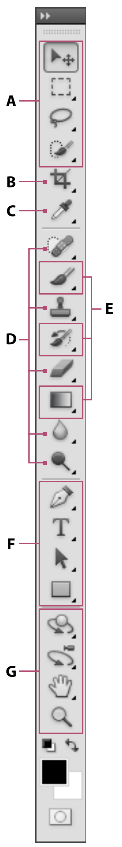
Ferramentas

Quando iniciar o Photoshop, o painel Ferramentas aparecerá no lado esquerdo da tela. Algumas ferramentas no painel Ferramentas tem opções que aparecem na barra de opções sensíveis ao contexto. Essas ferramentas permitem utilizar textos, selecionar, pintar, desenhar, fazer amostras, editar, mover, fazer comentários e visualizar imagens. Outras ferramentas possibilitam alterar as cores do primeiro plano/plano de fundo, ir para Adobe Online e trabalhar em diferentes modos.

É possível expandir algumas ferramentas para mostrar as ferramentas ocultas. Um pequeno triângulo na parte inferior direita do ícone da ferramenta indica a presença de ferramentas ocultas.

Visualize as informações sobre qualquer ferramenta posicionando o ponteiro sobre ela. O nome da ferramenta aparece em uma *dica de ferramenta* abaixo do ponteiro.

Visão geral do painel Ferramentas



A Ferramentas de seleção

- ■ **Mover (V)***
- ■ **Letreiro retangular (M)**
- Letreiro elíptico (M)
- Letreiro de coluna única
- Letreiro de linha única
- ■ **Laço (L)**
- Laço poligonal (L)
- Laço magnético (L)
- ■ **Seleção rápida (W)**
- Varinha mágica (W)

B Ferramentas Corte e Fatia

- ■ **Corte demarcado (C)**
- Fatia (C)
- Seleção de Fatia (C)

C Ferramentas de medição

- ■ **Conta-gotas (I)**
- Classificador de cores (I)
- Régua (I)
- Observação (I)
- Contagem (I)†

D Ferramentas de retoque

- ■ **Pincel de recuperação para manchas (J)**
- Pincel de recuperação (J)
- Correção (J)
- Olhos vermelhos (J)
- ■ **Carimbo (S)**
- Carimbo de padrão (S)
- ■ **Borracha (E)**
- Borracha de plano de fundo (E)
- Borracha mágica (E)
- ■ **Desfoque**
- Nitidez
- Borrar
- ■ **Subexposição (O)**
- Superexposição (O)
- Esponja (O)

E Ferramentas de pintura

- ■ **Pincel (B)**
- Lápis (B)
- Substituição de cor (B)
- Pincel Misturador (B)
- ■ **Pincel do Histórico (Y)**
- Pincel História da Arte (Y)
- ■ **Gradiente (G)**
- Lata de tinta (G)

F Ferramentas Desenho e Tipo

- ■ **Caneta (P)**
- Caneta de forma livre (P)
- Adicionar Ponto de Ancoragem
- Excluir Ponto de Ancoragem
- Converter Ponto
- ■ **Texto horizontal (T)**
- Texto vertical (T)
- Máscara de texto horizontal (T)
- Máscara de texto vertical (T)
- ■ **Seleção de demarcador (A)**
- Seleção direta (A)
- ■ **Retângulo (U)**
- Retângulo arredondado (U)
- Elipse (U)
- Polígono (U)
- Linha (U)
- Forma personalizada (U)

G Ferramentas de navegação e 3D

- ■ **Girar objeto 3D (K)†**
- Rolar objeto 3D (K)†
- Deslocar objeto 3D (K)†
- Deslizar objeto 3D (K)†
- Escalar objeto 3D (K)†
- ■ **Girar câmera 3D (N)†**
- Rolar câmera 3D (N)†
- Deslocar câmera 3D (N)†
- Mover câmera 3D (N)†
- Aplicar zoom na câmera 3D (N)†
- ■ **Mão (H)**
- Girar visualização (R)
- ■ **Zoom (Z)**

■ Indica a ferramenta padrão * Os atalhos do teclado aparecem entre parênteses † Somente Extended

Mais tópicos da Ajuda

“Visão geral da área de trabalho” na página 3

Galeria de ferramentas de seleção



As ferramentas ***Letreiro*** *criam seleções retangulares, elípticas, de linha única e de coluna única.*



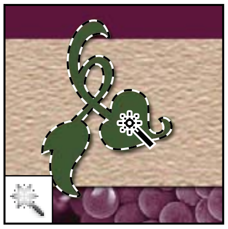
A ferramenta ***Mover*** *move seleções, camadas e guias.*



As ferramentas ***Laço*** *criam seleções à mão livre, poligonais (de arestas retas) e magnéticas (auto-ajustáveis).*



A ferramenta ***Seleção Rápida*** *permite “pintar” rapidamente uma seleção usando uma ponta de pincel redonda ajustável*

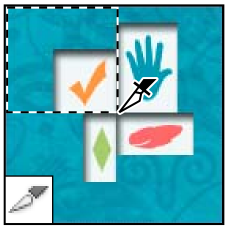


A ferramenta ***Varinha Mágica*** *seleciona áreas coloridas semelhantes.*

Galeria de ferramentas de corte demarcado e fatia



A ferramenta ***Corte Demarcado*** *apara imagens.*

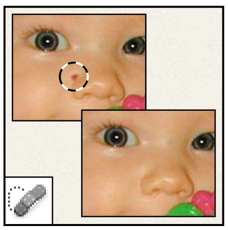


A ferramenta ***Fatia*** *cria fatias.*



A ferramenta ***Seleção de Fatia*** *seleciona fatias.*

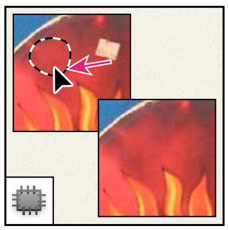
Galeria de ferramentas de retoque



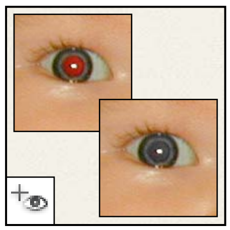
A ferramenta ***Pincel de Recuperação para Manchas*** *remove manchas e objetos*



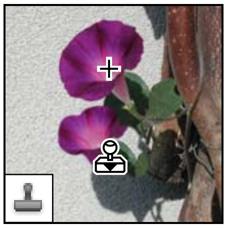
A ferramenta ***Pincel de Recuperação*** *pinta com uma amostra ou padrão para corrigir imperfeições na imagem.*



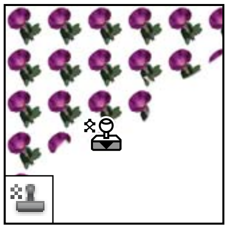
A ferramenta ***Correção*** *corrige imperfeições em uma área selecionada da imagem, utilizando uma amostra ou padrão.*



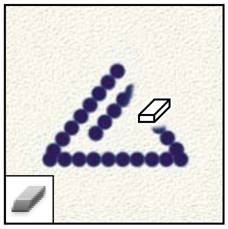
A ferramenta ***Olhos Vermelhos*** *remove o reflexo vermelho causado pelo flash.*



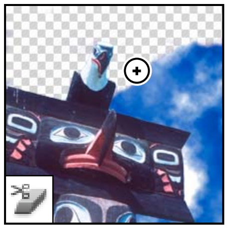
A ferramenta Carimbo *pinta com uma amostra de uma imagem.*



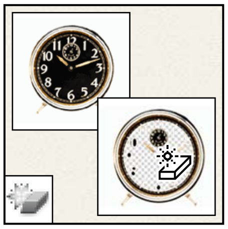
A ferramenta Carimbo de Padrão *pinta com parte da imagem como padrão.*



A ferramenta Borracha *apaga pixels e restaura partes de uma imagem para um estado salvo anteriormente.*



A ferramenta Borracha de Plano de Fundo *apaga áreas até a transparência ao arrastar.*



A ferramenta Borracha Mágica *apaga áreas coloridas sólidas até a transparência com um único clique.*



A ferramenta Desfoque *desfoca as arestas sólidas da imagem.*



A ferramenta Tornar Nítido *torna mais nítidas as arestas suaves em uma imagem.*



A ferramenta Borrar *espalha os dados de cores em uma imagem.*



A ferramenta Subexposição *clareia as áreas em uma imagem.*

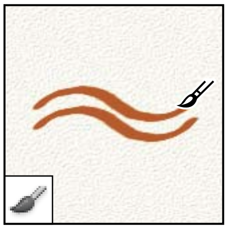


A ferramenta Superexposição *escurece as áreas em uma imagem.*

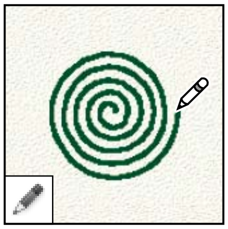


A ferramenta Esponja *modifica a saturação de cor de uma área.*

Galeria de ferramentas de pintura



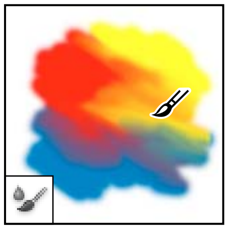
A ferramenta Pincel *pinta traçados de pincel.*



A ferramenta Lápis *pinta traçados com arestas sólidas.*



A ferramenta Substituição de Cor *substitui uma cor selecionada por uma nova cor.*



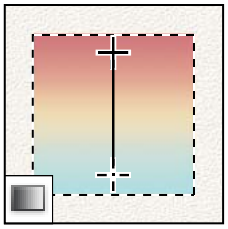
A ferramenta Pincel de mistura *Simula técnicas de pintura realistas, como mesclas de cores de tela e variação de umidade de pintura.*



A ferramenta Pincel do Histórico *pinta uma cópia do instantâneo ou do estado selecionado na janela da imagem atual.*



A ferramenta Pincel História da Arte *pinta com traçados estilizados que simulam a aparência de diferentes estilos de pintura, utilizando um instantâneo ou estado selecionado.*

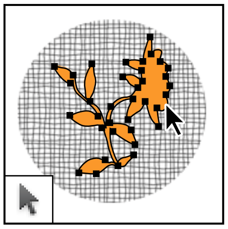


As ferramentas Degradê *criam mesclagens lineares, radiais, angulares, refletidas e no formato de losangos entre as cores.*



A ferramenta Lata de Tinta *preenche áreas coloridas semelhantes com a cor do primeiro plano.*

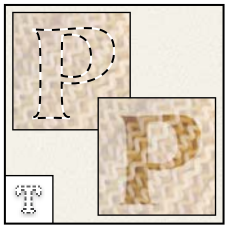
Galeria de ferramentas de texto e de desenho



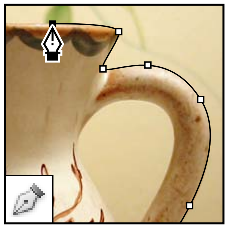
As ferramentas Seleção de Demarcador *criam seleções de segmentos ou formas mostrando pontos de ancoragem e linhas e pontos de direção.*



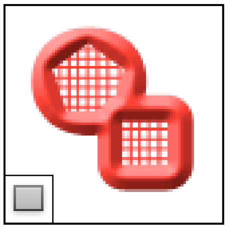
As ferramentas Texto *criam textos em uma imagem.*



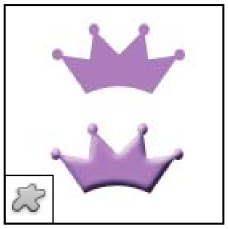
As ferramentas Máscara de Texto *criam uma seleção na forma de texto.*



As ferramentas Caneta *permitem desenhar demarcadores com arestas suaves.*

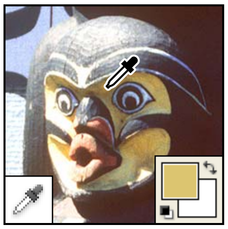


As ferramentas Forma e a ferramenta Linha *desenham formas e linhas em uma camada normal ou camada de forma.*

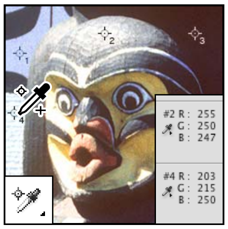


A ferramenta Forma Personalizada *cria formas personalizadas selecionadas em uma lista de formas personalizadas.*

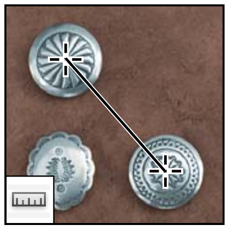
Galeria de ferramentas de comentário, medida e navegação



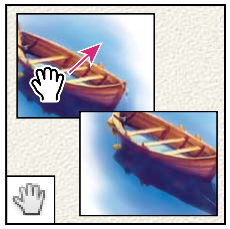
A ferramenta Conta-gotas *faz a amostragem de cores em uma imagem.*



A ferramenta Classificador de cores *exibe valores de cores para até quatro áreas.*



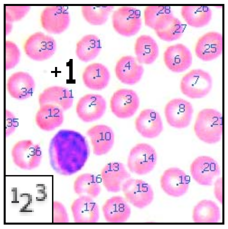
A ferramenta Medir *calcula distâncias, locais e ângulos.*



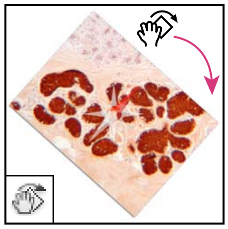
A ferramenta Mão *move uma imagem dentro da janela.*



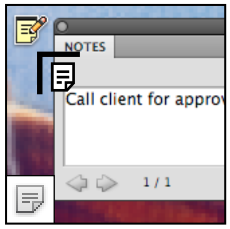
A ferramenta Zoom *amplia e reduz a visualização de uma imagem.*



A ferramenta Contagem *conta objetos em uma imagem. (Apenas no Photoshop Extended)*



A ferramenta Girar Visualização *de forma não destrutiva gira a tela de pintura.*

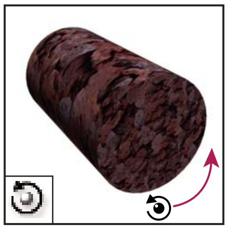


A ferramenta Nota *faz observações que podem ser anexadas a uma imagem.*

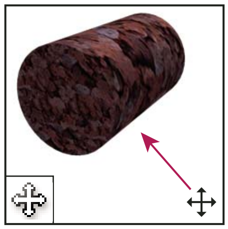
Ferramentas 3D (Photoshop Extended)



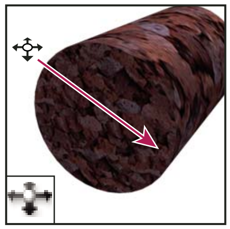
A ferramenta Giro de objeto 3D *gira o objeto em volta do eixo x.*



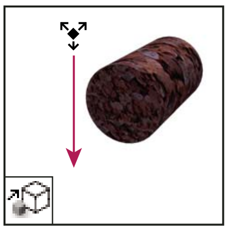
A ferramenta Rolagem de objeto 3D *gira o objeto em volta do eixo z.*



A ferramenta Deslocamento de objeto 3D *desloca o objeto na direção x ou y.*



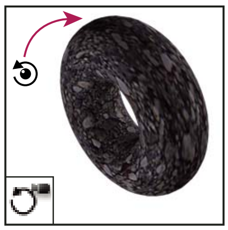
A ferramenta Deslizamento de objeto 3D *move o objeto lateralmente quando você arrasta horizontalmente, ou para frente e para trás quando arrasta verticalmente.*



A ferramenta Escala de objeto 3D *aumenta ou diminui o objeto.*



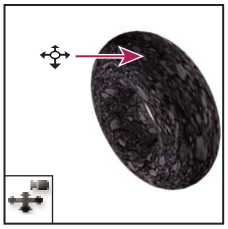
A ferramenta Giro de câmera 3D *orbita a câmera na direção x ou y.*



A ferramenta Rolagem de câmera 3D *gira a câmera em volta do eixo z.*



A ferramenta Deslocamento de câmera 3D *desloca a câmera na direção x ou y.*



A ferramenta Movimentação de câmera 3D *move lateralmente quando você arrasta horizontalmente, ou para frente e para trás quando arrasta verticalmente.*



A ferramenta Zoom da câmera 3D *aproxima ou afasta o campo de visualização.*

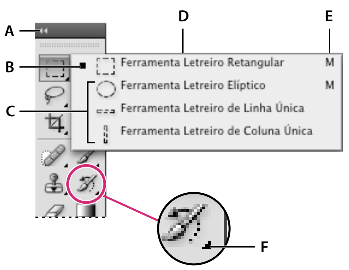
Selecionando e exibindo ferramentas

Selecionar uma ferramenta

❖ Siga um destes procedimentos:

- Clique em uma ferramenta no painel Ferramentas. Se houver um pequeno triângulo no canto inferior direito da ferramenta, mantenha o botão do mouse pressionado para visualizar as ferramentas ocultas. Em seguida, clique na ferramenta que deseja selecionar.
- Pressione a tecla de atalho da ferramenta. A tecla de atalho é exibida na dica da ferramenta. Por exemplo, selecione a ferramenta Mover pressionando a tecla V.

Manter uma tecla de atalho do teclado pressionada alterna temporariamente para uma ferramenta. Ao soltar a tecla de atalho, o Photoshop retorna para a ferramenta que você estava usando antes da troca temporária.



Acessando as ferramentas
A. *Painel Ferramentas* ***B.*** *Ferramenta ativa* ***C.*** *Ferramentas ocultas* ***D.*** *Nome da ferramenta* ***E.*** *Atalho da ferramenta* ***F.*** *Triângulo de ferramentas ocultas*

Alternar entre ferramentas ocultas

Por padrão, você pode navegar através de um conjunto de ferramentas ocultas ao manter pressionada a tecla Shift e repetidamente pressionando uma tecla de atalho da ferramenta. Se preferir navegar entre as ferramentas sem manter pressionada a tecla Shift, poderá desativar esta preferência.

1 Escolha Editar > Preferências > Geral (Windows) ou Photoshop > Preferências > Geral (Mac OS).

2 Cancela a seleção de Utilizar a tecla Shift para alternar as ferramentas.

Como alterar ponteiros de ferramentas

Cada ponteiro padrão tem um *ponto ativo* diferente, onde começa um efeito ou uma ação na imagem. Com a maioria das ferramentas, é possível alternar para cursores precisos, que são exibidos como cursores de mira centralizados ao redor do ponto ativo.

Na maioria dos casos, o ponteiro de uma ferramenta é igual ao ícone dessa ferramenta. Esse ponteiro é exibido quando a ferramenta é selecionada. O ponteiro padrão para as ferramentas de letreiro é o ícone de mira +, para a ferramenta de texto, o padrão é o I maiúsculo e para as ferramentas de pintura, o padrão é o ícone Tamanho do Pincel.

1 Escolha Editar > Preferências > Cursores (Windows) ou Photoshop > Preferências > Cursores (Mac OS).

2 Escolha as configurações do ponteiro de ferramenta em Cursores de Pintura ou Outros Cursores:

Padrão Exibe os ponteiros como ícones de ferramenta.

Preciso Exibe os ponteiros como miras.

Ponta do pincel normal O contorno do ponteiro corresponde a aproximadamente 50% da área que a ferramenta afetará. Essa opção mostra os pixels que serão mais visivelmente afetados.

Ponta de pincel de tamanho completo O contorno do ponteiro corresponde a quase 100% da área que a ferramenta afetará, ou quase todos os pixels que serão afetados.

Usar cursor de mira na ponta do pincel Exibe miras no centro da forma de pincel.

3 Clique em OK.

As opções de Cursores de Pintura controlam os ponteiros das seguintes ferramentas:

Borracha, Lápis, Pincel, Pincel de Recuperação, Carimbo, Carimbo de Padrão, Seleção Rápida, Borrar, Desfoque, Tornar Nítido, Subexposição, Superexposição e Esponja.

As opções de Outros Cursores controlam os ponteiros das seguintes ferramentas:

Letreiro, Laço, Laço Poligonal, Varinha Mágica, Corte Demarcado, Fatia, Correção, Conta-gotas, Caneta, Degradê, Linha, Lata de Tinta, Laço Magnético, Caneta Magnética, Caneta de Forma Livre, Medir e Classificador de Cores

Para alternar entre os cursores padrão e preciso em alguns ponteiros de ferramenta, pressione Caps Lock.

Arrastar para redimensionar ou alterar a dureza dos cursores de pintura

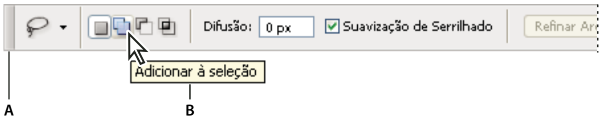
É possível redimensionar ou alterar a dureza de um cursor de pintura arrastando na imagem. Enquanto arrasta, o cursor da pintura visualiza as mudanças. (As visualizações requerem OpenGL.) Consulte “Ative o OpenGL e otimize as configurações do GPU” na página 49.)

❖ Para redimensionar um cursor, pressione Alt + clicar com o botão direito do mouse (Windows) ou Controle + Option (Mac OS) e arraste para a esquerda ou para a direita. Para alterar a rigidez, arraste para acima ou para abaixo.

Uso da barra de opções

A barra de opções é exibida abaixo da barra de menus na parte superior da área de trabalho. A barra de opções é sensível ao contexto — ela muda conforme se selecionam ferramentas diferentes. Algumas configurações na barra de opções (como os modos de pintura e opacidade) são comuns a várias ferramentas e outras são específicas de uma.

Usando a barra dupla, é possível mover a barra de opções na área de trabalho e encaixá-la na parte superior ou inferior da tela. As dicas de ferramenta são exibidas quando o ponteiro é posicionado sobre a ferramenta. Para mostrar ou ocultar a barra de opções, escolha Janela > Opções.



Barra de opções de Laço
***A.** Barra dupla* ***B.** Dica de ferramenta*

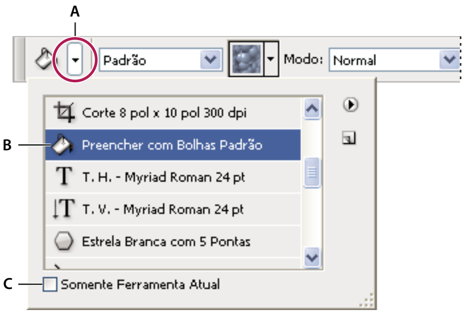
Para recuperar as configurações padrão das ferramentas, na barra de opções, clique no ícone da ferramenta com o botão direito do mouse (Windows) ou com a tecla Control pressionada (Mac) e, no menu de contexto, escolha Redefinir Ferramenta ou Redefinir Todas as Ferramentas.

Para obter mais informações sobre como definir as opções de uma ferramenta específica, procure o nome da ferramenta na Ajuda do Photoshop.

Criação e uso de predefinições de ferramenta

As predefinições de ferramenta permitem salvar e reutilizar definições de ferramenta. Você pode carregar, editar ou criar bibliotecas de predefinições de ferramentas usando o seletor Predefinições de Ferramenta na barra de opções, o painel Predefinições de Ferramenta e o Gerenciador de Predefinição.

Para escolher uma predefinição de ferramenta, clique no seletor Predefinições de Ferramenta na barra de opções e selecione uma predefinição em um painel pop-up. Você pode escolher Janela > Predefinições de Ferramenta e selecionar uma predefinição no painel Predefinições de Ferramenta.



Visualização do seletor de Predefinições de Ferramenta
***A.** Clique no seletor Predefinições de Ferramenta na barra de opções para exibir o painel pop-up Predefinições de Ferramenta.* ***B.** Selecione uma predefinição para alterar as opções de ferramenta para a predefinição sempre que você selecionar a ferramenta e até quando escolher Redefinir Ferramenta no painel do menu.* ***C.** Desmarque para mostrar todas as predefinições de ferramenta e marque para mostrar apenas as predefinições da ferramenta selecionada na caixa de ferramentas.*

Com criar predefinições de ferramentas

1 Escolha uma ferramenta e defina as opções que deseja salvar como uma predefinição de ferramenta na barra de opções.

2 Siga um destes procedimentos:

- Clique no botão Predefinição de Ferramenta, ao lado da ferramenta, à esquerda da barra de opções.
- Escolha Janela > Predefinições de Ferramenta para exibir o painel Predefinições de Ferramenta.

3 Siga um destes procedimentos:

- Clique no botão Criar Nova Predefinição de Ferramenta .
- Escolha Nova Predefinição de Ferramenta do menu do painel.

4 Digite um nome para a predefinição de ferramenta e clique em OK.

Como alterar a lista de predefinições de ferramenta

❖ Clique no triângulo para abrir o menu pop-up do painel Predefinições de Ferramenta e escolha uma opção abaixo:

Mostrar Todas as Predefinições de Ferramenta Mostra todas as predefinições carregadas.

Classificar por Ferramenta Classifica as predefinições por ferramenta.

Mostrar Predefinições da Ferramenta Atual Mostra somente as predefinições carregadas para a ferramenta ativa. Você também pode selecionar a opção Somente Ferramenta Atual no painel pop-up Predefinições de Ferramenta.

Somente Texto, Lista Pequena ou Lista Grande Determine como as predefinições são exibidas no seu painel pop-up.

***Nota:** Para criar, carregar e gerenciar bibliotecas de predefinições de ferramenta, consulte "Trabalho com painéis pop-up" na página 12 e "Como trabalhar com o Gerenciador de Predefinição" na página 38.*

Visualização das imagens

Alteração do modo de tela

Use as opções de modo da tela para visualizar imagens ocupando toda a tela. É possível mostrar ou ocultar a barra de menus, a barra de título e as barras de rolagem.

❖ Siga um destes procedimentos:

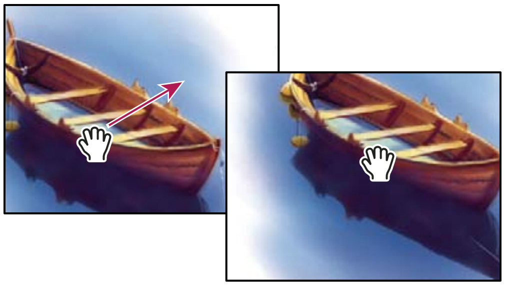
- Para exibir o modo padrão (barra de menu na parte superior e barras de rolagem na lateral), escolha Exibir > Modo de Tela > Modo de Tela Padrão. Ou clique no botão Modo de Tela na barra de Aplicativos e selecione Modo de Tela Padrão no menu pop-up.
- Para exibir uma janela em tela cheia com uma barra de menu e um plano de fundo 50% cinza, sem barras de título ou barras de rolagem, escolha Exibir > Modo de Tela > Modo de Tela Cheia com Barra de Menus. Ou clique no botão Modo de Tela na barra de Aplicativos e selecione Modo de Tela Cheia com Barra de Menus no menu pop-up.
- Para exibir uma janela em tela cheia com apenas um plano de fundo preto (sem barra de título, barra de menus ou barra de rolagem), escolha Exibir > Modo de Tela > Modo de Tela Cheia. Ou clique no botão Modo de Tela na barra de Aplicativos e selecione Modo de Tela Cheia no menu pop-up.

Visualização de outra área de uma imagem

❖ Siga um destes procedimentos:

- Use as barras de rolagem da janela.
- Selecione a ferramenta Mão e arraste para deslocar a imagem. Para usar a ferramenta Mão enquanto outra ferramenta estiver selecionada, mantenha a barra de espaço pressionada ao arrastar na imagem.

Se o seu computador tiver o OpenGL, você poderá usar a ferramenta Mão para movimentar a tela da imagem na direção que desejar visualizar. Após um rápido gesto do mouse, a imagem se moverá como se você a estivesse arrastando continuamente. Habilite este recurso escolhendo Editar > Preferências > Geral (Windows) ou Photoshop > Preferências > Geral (Mac OS) e selecione Ativar movimentação panorâmica.



Como arrastar a ferramenta Mão para visualizar outra área de uma imagem

- Arraste a caixa colorida (área de exibição de proxy) no painel Navegador.

Uso da ferramenta Girar Visualização

Use a ferramenta Girar Visualização para girar a tela de modo não destrutivo; ela não transforma a imagem. A rotação da tela de pintura pode ser útil por vários motivos, inclusive para facilitar a pintura ou o desenho. (O OpenGL é necessário.)

Você também pode usar gestos de giro em computadores MacBook com trackpads de múltiplos toques.

1 Siga um destes procedimentos:

- Selecione a ferramenta Girar Visualização e clique e arraste a imagem para girá-la. Uma bússola indicará o norte na imagem, independentemente do ângulo atual da tela de pintura.
- Selecione a ferramenta Girar Visualização. Digite um valor numérico (para indicar o grau de deslocamento) no campo Ângulo de Giro.
- Selecione a ferramenta Girar Visualização. Clique (ou clique e arraste para depurar) no controle Definir o ângulo de giro da visualização.

2 Para restaurar o ângulo original da tela de pintura, clique em Redefinir visualização.

Para assistir a um vídeo sobre a ferramenta Girar Visualização e outras dicas do espaço de trabalho, consulte www.adobe.com/go/lrvid4001_ps_br. (A discussão da ferramenta Girar exibição começa na marca 5:10.)

Desativar os gestos do trackpad (Mac OS)

Se você tiver um computador MacBook com um trackpad de múltiplos toques, pode usar o trackpad para movimentar, girar ou efetuar zoom de imagens. Esta funcionalidade pode aumentar muito sua eficiência, mas pode ser desativada se mudanças involuntárias ocorrerem.

1 Escolha Photoshop > Preferências > Interface (Mac OS).

2 Na seção Geral, desmarque Ativar gestos.

Usar o painel Navegador

Você pode usar o painel Navegador para alterar rapidamente a visualização da sua arte-final usando uma exibição miniatura. A caixa colorida no Navegador (chamada de *área de visualização do proxy*) corresponde à área de visualização atual na janela.

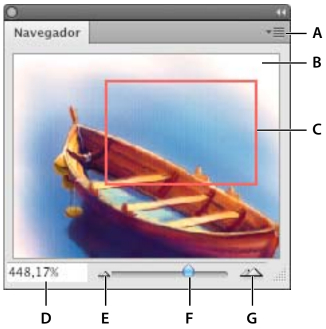
❖ Siga um ou mais destes procedimentos:

- Para visualizar o painel Navegações, selecione Janela > Navegador.

- Para alterar a ampliação, digite um valor na caixa de texto, clique no botão Menos Zoom ou Mais Zoom ou arraste o controle deslizante do zoom.
- Para mover a visualização de uma imagem, arraste a área de visualização do proxy na miniatura da imagem. Também é possível clicar na miniatura da imagem para indicar a área de visualização.

Para definir simultaneamente o tamanho e a posição da área de proxy, Ctrl-arraste (Windows) ou Command-arraste (Mac OS) na miniatura de imagem.

- Para alterar a cor da área de exibição de proxy, selecione Opções do Painel no menu do painel. Selecione uma cor predefinida no menu pop-up Cor ou clique na caixa de cores para escolher uma cor personalizada.



Painel 'Navegador'
***A.** Botão do menu Painel **B.** Exibição em miniatura da arte-final **C.** Área de visualização do proxy **D.** Caixa de texto Zoom **E.** Botão Menos Zoom **F.** Controle deslizante de zoom **G.** Botão Mais Zoom*

Mais Zoom ou Menos Zoom

Use a ferramenta Zoom ou os comandos do menu Visualizar para aplicar mais zoom ou menos zoom a uma imagem. Ao usar a ferramenta Zoom, cada clique amplia ou reduz a imagem de acordo com a porcentagem predefinida seguinte e centraliza a exibição no ponto clicado. Quando a imagem atingir o nível máximo de ampliação de 3200% ou o tamanho mínimo de 1 pixel, a lupa aparecerá vazia.

Você pode usar gestos de zoom em computadores MacBook com trackpads de múltiplos toques.

Definir preferências da ferramenta Zoom

1 Escolha Editar > Preferências > Desempenho (Windows) ou Photoshop > Preferências > Desempenho (Mac OS). Na seção Configurações de GPU, selecione Ativar desenho do OpenGL.

***Nota:** Algumas preferências da ferramenta Zoom necessitam do OpenGL. Se Ativar desenho do OpenGL estiver indisponível, a sua placa de vídeo não suporta esta tecnologia.*

2 Nas Preferências gerais, selecione qualquer uma das seguintes:

Zoom animado Ative o zoom contínuo ao manter pressionada a ferramenta Zoom

Zoom redimensiona as janelas Consulte “Como redimensionar automaticamente a janela ao aplicar zoom” na página 27.

Zoom com o botão de rolagem do mouse Ative o zoom com a roda de rolagem de seu mouse.

Zoom clicado apontado para o centro Centraliza a visão do zoom no local clicado.

Zoom em um montante predefinido

❖ Siga um destes procedimentos:

- Selecione a ferramenta Zoom e clique no botão Mais Zoom ou Menos Zoom na barra de opções. Em seguida, clique na área na qual deseja aplicar mais ou menos zoom.

Para alternar rapidamente para o modo de afastar o zoom, mantenha pressionado Alt (Windows) ou Option (Mac OS).

- Escolha Visualizar > Mais Zoom ou Visualizar > Menos Zoom. O comando Mais zoom ou Menos zoom fica indisponível quando a ampliação ou a redução máxima da imagem é atingida.
- Defina o nível de zoom no canto inferior esquerdo da janela do documento ou no painel Navegador.

Zoom continuamente

Para efetuar o zoom continuamente, a sua placa de vídeo precisa suportar o OpenGL, e o Zoom animado deve ser selecionado nas Preferências gerais.

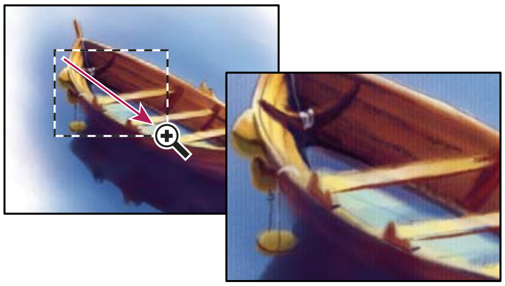
❖ Selecione a ferramenta Zoom e siga um destes procedimentos:

- Clique e mantenha o botão pressionado na imagem para efetuar mais zoom. Pressione Alt (Windows) ou Option (Mac OS) para efetuar menos zoom.
- Na barra de opções, selecione o Zoom inferior. Em seguida arraste para a esquerda na imagem para efetuar menos zoom, ou para a direita para efetuar mais zoom.

Ampliar uma área específica

1 Selecione a ferramenta Zoom.

2 Arraste sobre a área da imagem a ser ampliada.



Como arrastar a ferramenta Zoom para ampliar a visualização da imagem

A área dentro do letreiro de zoom é exibida com a maior ampliação possível. Para mover o letreiro em torno da arte-final no Photoshop, comece arrastando um letreiro e mantenha pressionada a barra de espaço enquanto arrasta.

Aplicar zoom temporariamente a uma imagem

1 Mantenha a tecla H pressionada e clique na imagem, mantendo o botão do mouse pressionado.

A ferramenta atual muda para a ferramenta Mão e a ampliação da imagem é alterada, como segue:

- Se a imagem inteira originalmente se ajusta dentro da janela do documento, a imagem aproxima o zoom para caber na janela.
- Se somente uma parte da imagem estava originalmente visível, a imagem afasta o zoom. Arraste o letreiro de zoom para ampliar uma outra parte da imagem.

2 Solte o botão do mouse e a seguir pressione a tecla H.

A imagem retorna para a ampliação anterior e para a ferramenta.

Como redimensionar automaticamente a janela ao aplicar zoom

❖ Com a ferramenta Zoom ativa, selecione Redimensionar Janelas para Ajustar na barra de opções. A janela é redimensionada ao ampliar ou reduzir a visualização da imagem.

Quando a opção Redimensionar para Ajustar Janelas está desmarcada (o padrão), a janela mantém um tamanho constante independentemente da ampliação da imagem. Isso pode ser útil ao usar monitores menores ou ao trabalhar com visualizações lado a lado.

***Nota:** Para redimensionar automaticamente a janela ao usar os atalhos de teclado para efetuar o zoom, escolha Editar > Preferências > Gerais (Windows) ou Photoshop > Preferências > Gerais (Mac OS). Em seguida selecione Zoom redimensiona as janelas.*

Visualização de uma imagem em 100%

❖ Siga um destes procedimentos:

- Clique duas vezes na ferramenta Zoom na caixa de ferramentas.
- Escolha Visualizar > Pixels Reais.
- Insira 100% na Barra de Status e pressione Enter (Windows) ou Return (Mac OS).

***Nota:** a visualização de 100% exibe a imagem na forma que será exibida no navegador (com base na resolução do monitor e da imagem).*

Ajuste da imagem à tela

❖ Siga um destes procedimentos:

- Clique duas vezes na ferramenta Mão na caixa de ferramentas.
- Escolha Visualizar > Ajustar à Tela.
- Selecione uma ferramenta de zoom ou a ferramenta Mão e clique no botão Ajustar à Tela na barra de opções.

Essas opções redimensionam o nível de zoom e o tamanho da janela para ajustá-los ao espaço disponível na tela.

Ocultar a grade de pixel

Com ampliação acima de 500%, a grade de pixels da imagem se torna visível por padrão. Para ocultar a grade, faça o seguinte.

❖ Escolha a Exibir > Mostrar e cancele a seleção da Grade de pixel.

Mais tópicos da Ajuda

"Corresponder o zoom e a localização em múltiplas imagens" na página 28

Visualização de imagens em várias janelas

A janela do documento é o local em que as imagens são exibidas. É possível abrir várias janelas para exibição de diferentes imagens ou visualizações do mesmo arquivo. Uma lista das janelas abertas é exibida no menu Janela. Para trazer uma imagem aberta para a frente, escolha o nome do arquivo na parte inferior do menu Janela. Entretanto, a quantidade de memória disponível pode limitar o número de janelas por imagem.

1 Escolha Janela > Organizar > Nova Janela para *[Nome do Arquivo de Imagem]*.

2 Para organizar as janelas, escolha Janela > Organizar e execute um dos procedimentos a seguir:

Em cascata Exibe janelas desencaixadas empilhadas e em cascata do canto superior esquerdo para o canto inferior direito da tela.

Lado a lado Exibe as janelas de uma extremidade a outra. À medida que as imagens são fechadas, as janelas abertas são redimensionadas para preencher o espaço disponível.

Sobrepor na janela Permite que a imagem flutue livremente.

Sobrepor todos no Windows Todas as imagens flutuam.

Consolidar tudo para guias Mostra uma imagem em tela cheia e minimiza as outras imagens para guias.

Use a opção Rolar por Todas as Janelas da ferramenta Mão para percorrer todas as imagens abertas. Selecione-a na barra de opções e arraste em uma imagem para rolar por todas as imagens visíveis.

Corresponder o zoom e a localização em múltiplas imagens

Corresponder somente o zoom

1 Abra uma ou mais imagens ou abra uma imagem em várias janelas.

2 Escolha Janela > Organizar > Lado a lado para exibir as imagens de uma aresta a outra.

3 Selecione a ferramenta Zoom e siga um destes procedimentos:

- Na barra de opções, selecione Zoom em Janelas e clique em uma das imagens. As outras imagens são ampliadas ou reduzidas de acordo com a mesma ampliação.
- Escolha Janela > Organizar > Corresponder Zoom. Clique em uma das imagens mantendo pressionada a tecla Shift. As outras imagens são ampliadas ou reduzidas de acordo com a mesma ampliação.

Corresponder somente a localização

1 Abra uma ou mais imagens ou abra uma imagem em várias janelas.

2 Escolha Janela > Organizar > Lado a lado.

3 Escolha uma das seguintes opções:

- Escolha Janela > Organizar > Corresponder Local.
- Selecione a ferramenta Mão, selecione Rolar por Todas as Janelas na barra de opções e arraste para exibir outra área em uma das imagens. (Para ativar essa opção temporariamente, mantenha a tecla Shift pressionada enquanto arrasta com a ferramenta Mão.)

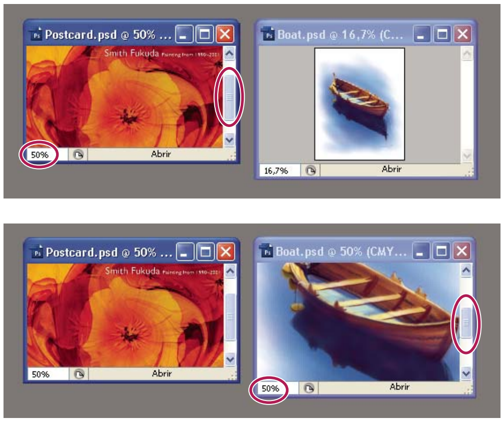
Nota: *O Photoshop automaticamente navega para a mesma localização relativa nos eixos horizontal e vertical. Você pode precisar navegar manualmente para revelar as bordas de imagens.*

Corresponder o zoom e as localizações

1 Abra uma ou mais imagens ou abra uma imagem em várias janelas.

2 ou Janela > Organizar > Lado a lado.

3 Escolha Janela > Organizar > Corresponder a Todos.



Sem o comando Corresponder Tudo (em cima) e com o comando Corresponder tudo (embaixo) selecionado.

4 Selecione a ferramenta Zoom ou a ferramenta Mão.

5 Selecione uma das imagens e clique ou arraste uma área da imagem com a tecla Shift pressionada. As outras imagens serão ampliadas com a mesma porcentagem e se encaixarão na área clicada.

Trabalhar com o painel Informações

O painel Informações exibe os valores de cor abaixo do ponteiro e, dependendo da ferramenta usada, oferece outras informações úteis. O painel Informações também exibe uma referência usando a ferramenta selecionada, fornece informações de status de documento e pode exibir valores de 8, 16 ou 32 bits.

O painel Informações exibe as seguintes informações:

- Dependendo da opção especificada, o painel Informações exibe valores de 8 , 16 ou 32 bits.
- Ao exibir valores CMYK, o painel Informações mostrará um ponto de exclamação ao lado de valores CMYK se a cor abaixo do ponteiro ou o classificador de cores estiver fora do gamut de cores CMYK para impressão.
- Quando a ferramenta letreiro estiver sendo usada, o painel Informações exibirá as coordenadas *x* e *y* da posição do ponteiro e a largura (L) e altura (A) do letreiro à medida que você arrasta.
- Quando a ferramenta Corte Demarcado ou a ferramenta Zoom estiverem sendo usadas, o painel Informações exibirá a largura (L) e altura (A) da marcação à medida que você arrasta. O painel também mostra o ângulo de rotação do letreiro do corte.
- Quando as ferramentas Linha, Caneta ou Degradê estiverem sendo usadas, ou quando uma seleção estiver sendo movida, o painel Informações exibirá as coordenadas *x* e *y* da sua posição inicial, assim como a alteração em X (DX) e em Y (DY), o ângulo (A) e a altura (D), à medida que você arrasta.
- Quando um comando transformacional em duas dimensões estiver sendo usado, o painel Informações exibirá o percentual de alteração em largura (L) e altura (A), o ângulo da rotação (A) e o ângulo da inclinação horizontal (H) ou vertical (V).
- Quando qualquer caixa de diálogo de ajuste de cor (por exemplo, Curvas) estiver sendo usada, o painel Informações exibirá os valores anteriores e posteriores de cor para os pixels abaixo do ponteiro e abaixo dos classificadores de cor.
- Se a opção Mostrar dicas de ferramentas estiver ativada, serão exibidas dicas sobre como usar a ferramenta selecionada na caixa de ferramentas.
- Dependendo das opções selecionadas, o painel Informações exibe informações sobre o status, tais como tamanho do documento, perfil do documento, dimensões do documento, tamanhos do rascunho, eficiência, duração e ferramenta atual.

Usar o painel Informações

O painel Informações exibe as informações de arquivo sobre uma imagem e também fornece feedback sobre valores de cor à medida que você move um ponteiro de ferramenta sobre uma imagem. Verifique se o painel Informações está visível em seu espaço de trabalho se desejar visualizar informações ao arrastar a imagem.

1 (Opcional) Execute um dos seguintes procedimentos caso seja necessário exibir o painel Informações:

- Clique na guia do painel Informações caso ela esteja encaixada em outros painéis.
- Escolha Janela > Informações. Informações de arquivo sobre a imagem são exibidas na parte inferior do painel Informações. É possível alterar as informações exibidas clicando no triângulo no canto superior direito do painel e escolhendo Opções do painel no menu do painel.

2 Defina as opções das informações que devem ser exibidas no painel Informações executando um dos procedimentos a seguir:

- Escolha Opções do painel no menu do painel Informações e especifique as opções na caixa de diálogo Opções do painel Informações.
- Clique no ícone de conta-gotas e escolha as opções de exibição no menu pop-up. Também é possível usar o menu pop-up para especificar se o painel Informações exibe valores de 8 bits, 16 bits ou 32 bits.
- Clique no ícone de coordenadas do cursor e escolha uma unidade de medida.

3 Selecione uma ferramenta.

4 Mova o ponteiro na imagem ou arraste na imagem para usar a ferramenta. Dependendo da ferramenta usada, as seguintes informações poderão ser exibidas:

Exibe os valores numéricos da cor subjacente ao ponteiro.

Exibe as coordenadas *x* e *y* do ponteiro.

Exibe a largura (L) e a altura (A) de um letreiro ou forma à medida que se arrasta, ou a largura e a altura de uma seleção ativa.

Alterar as opções no painel Informações

1 Clique no triângulo no canto superior direito para abrir o menu do painel Informações e escolha Opções do painel.

2 Na caixa de diálogo Opções do painel Informações, para obter a primeira leitura da cor, escolha uma das opções de exibição a seguir:

Cores Reais Exibe valores no modo de cores atual da imagem.

Cores de Prova Exibe valores do espaço de cor da saída da imagem.

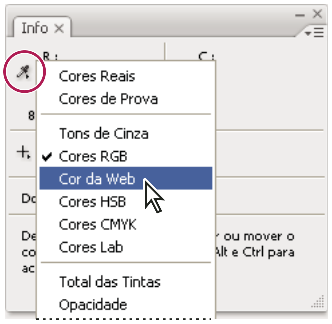
Modo de Cores Exibe os valores de cor nesse modo de cores.

Total das Tintas Exibe a porcentagem total de todas as tintas CMYK na localização atual do ponteiro, com base nos valores definidos na caixa de diálogo Configuração de CMYK.

Opacidade Exibe a opacidade da camada atual. Essa opção não se aplica ao plano de fundo.

As opções de leitura também podem ser definidas clicando no ícone de conta-gotas no painel Informações. Além das opções de Primeira Leitura da Cor, também é possível exibir valores de 8 bits, 16 bits e 32 bits.

3 Para Segunda Leitura da Cor, escolha uma opção de exibição na lista da etapa 2. Para obter a segunda leitura de cor, clique no ícone de conta-gotas no painel Informações e escolha opções de leitura no menu pop-up.



Clique no ícone de conta-gotas e escolha um modo de leitura no menu pop-up

4 Para Unidades da Régua, escolha a unidade de medida.

5 Em informações de status, selecione entre os itens abaixo para exibir informações de arquivos no painel Informações:

Tamanhos do Documento Exibe informações sobre o volume de dados da imagem. O número à esquerda representa o tamanho de impressão da imagem — aproximadamente o tamanho do arquivo salvo e achatado no formato Adobe Photoshop. O número à direita indica o tamanho aproximado do arquivo, incluindo camadas e canais.

Perfil do Documento Exibe o nome do perfil de cores usado pela imagem.

Dimensões do Documento Exibe as dimensões da imagem.

Tamanhos do Rascunho Exibe informações sobre a quantidade de memória RAM e o disco de trabalho usados para processar a imagem. O número à esquerda representa a quantidade de memória usada no momento pelo programa para exibir todas as imagens abertas. O número à direita representa a quantidade total de memória RAM disponível para processar imagens.

Eficiência Exibe a porcentagem de tempo gasto na execução de uma operação, e não na leitura ou gravação no disco de trabalho. Se o valor for menor que 100%, significa que o Photoshop está utilizando o disco de trabalho e, portanto, está operando de forma mais lenta.

Duração Exibe o tempo gasto para concluir a última operação.

Ferramenta Atual Exibe o nome da ferramenta ativa.

Version Cue Exibe o status do grupo de trabalho do Version Cue. Essa opção é válida quando o Version Cue está ativo.

Escala de Medida Exibe a escala do documento.

6 (Opcional) Selecione Mostrar dicas de ferramentas para exibir dicas para usar uma ferramenta selecionada na parte inferior do painel Informações.

7 Clique em OK.

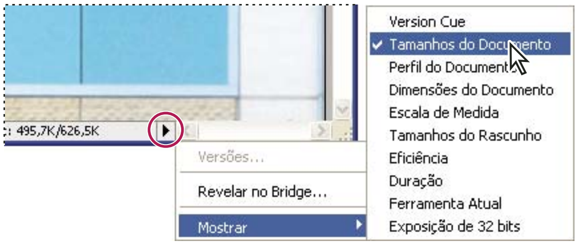
Para alterar as unidades de medida, clique no ícone de mira no painel Informações e faça sua seleção no menu.

Visualização das informações do arquivo na janela do documento

A barra de status está localizada na parte inferior da janela de todos os documentos e exibe informações úteis, como a ampliação atual e o tamanho do arquivo da imagem ativa, além de instruções rápidas sobre o uso da ferramenta ativa. Ela exibe também informações sobre o Version Cue caso ele esteja ativado.

Nota: *também é possível visualizar as informações sobre copyright e autoria adicionadas ao arquivo. Elas incluem as informações padrão do arquivo e marcas d'água da Digimarc. O Photoshop busca marcas d'água automaticamente nas imagens abertas usando o plug-in Detectar Marca D'Água da Digimarc. Se uma marca d'água for detectada, o Photoshop exibirá um símbolo de copyright na barra de título da janela da imagem e atualizará os campos de Copyright da caixa de diálogo Informações do Arquivo.*

1 Clique no triângulo na borda inferior da janela do documento.



Opções de visualização das informações do arquivo com o Version Cue ativado

2 Escolha uma opção de visualização no menu pop-up:

Nota: *se o Version Cue estiver ativado, escolha-o no submenu Mostrar.*

Version Cue Exibe o status do grupo de trabalho do seu documento no Version Cue, como aberto, não gerenciado, não salvo, etc. Essa opção só estará disponível se o Version Cue estiver ativado.

Tamanhos do Documento Informações sobre o volume de dados da imagem. O número à esquerda representa o tamanho de impressão da imagem — aproximadamente o tamanho do arquivo salvo e achatado no formato Adobe Photoshop. O número à direita indica o tamanho aproximado do arquivo, incluindo camadas e canais.

Perfil do Documento O nome do perfil de cores usado pela imagem.

Dimensões do Documento As dimensões da imagem.

Escala de Medida A escala do documento.

Tamanhos do Rascunho Informações sobre a quantidade de memória RAM e o disco de trabalho usados para processar a imagem. O número à esquerda representa a quantidade de memória usada atualmente pelo programa para exibir todas as imagens abertas. O número à direita representa a quantidade total de memória RAM disponível para processar imagens.

Eficiência A porcentagem de tempo realmente gasto na execução de uma operação, e não na leitura ou gravação no disco de trabalho. Se o valor for menor que 100%, significa que o Photoshop está utilizando o disco de trabalho e, portanto, está operando de forma mais lenta.

Duração O tempo gasto para concluir a última operação.

Ferramenta Atual O nome da ferramenta ativa.

Exposição de 32 bits Opção de ajuste da imagem de visualização para visualizar imagens HDR de 32 bits por canal no monitor do computador. O controle deslizante está disponível apenas quando a janela do documento exibe uma imagem HDR.

Clique na área de informações do arquivo do barra de status para exibir largura do documento, altura, canais, e resolução. Ctrl-clique (Windows) ou Command-clique (Mac OS), para exibir a largura e altura do ladrilho.

Mais tópicos da Ajuda

"Ajuste da faixa dinâmica exibida para imagens de HDR de 32 bits" na página 74

Como duplicar imagens

É possível duplicar uma imagem inteira (incluindo todas as camadas, máscaras de camada e canais) na memória disponível sem salvar em um disco.

1. Abra a imagem que deseja duplicar.
2. Escolha Imagem > Duplicar.
3. Digite um nome para a imagem duplicada.
4. Para duplicar a imagem e mesclar as camadas, selecione Duplicar Somente Camadas Mescladas. Para preservar as camadas, verifique se essa opção está desmarcada.
5. Clique em OK.

Réguas, grade e guias

Sobre as réguas

As réguas ajudam a posicionar imagens ou elementos de forma precisa. Quando visíveis, as réguas aparecem na parte superior e na lateral esquerda da janela ativa. Os marcadores na régua exibem a posição do ponteiro quando ele é movido. Altere a origem da régua (a marca (0, 0) nas réguas da parte superior e da lateral esquerda) para medir a partir de um ponto específico na imagem. A origem da régua também determina o ponto de origem da grade.

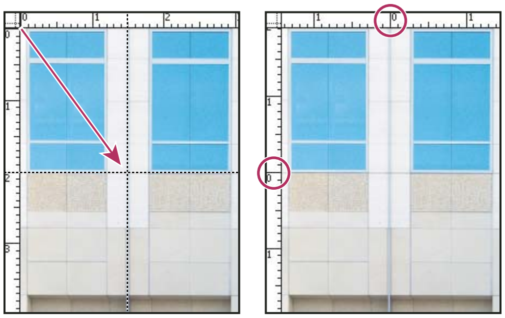
Para mostrar ou ocultar réguas, escolha Visualizar > Réguas.

Alteração da origem zero da régua

1. (Opcional) Escolha Visualizar > Ajustar a, e selecione qualquer combinação de opções do submenu. Isso ajusta a origem da régua às guias, fatias ou aos limites do documento. Também é possível ajustar à grade.
2. Posicione o ponteiro sobre a interseção de réguas no canto superior esquerdo da janela e arraste a imagem na diagonal para baixo. Um conjunto de cursores de mira será exibido, marcando a nova origem nas réguas.

Pode-se manter a tecla Shift pressionada ao arrastar para que a origem da régua se ajuste aos traços da régua.

Para redefinir a origem de uma régua para o valor padrão, clique duas vezes no canto superior esquerdo da régua.



Arraste para criar uma nova origem da régua

Mais tópicos da Ajuda

"Uso de ajuste" na página 37

Alteração das unidades de medida

1 Siga um destes procedimentos:

- Clique duas vezes em uma régua.
- (Windows) Escolha Editar > Preferências > Unidades e Réguas ou clique com o botão direito na régua e escolha uma nova unidade no menu de contexto.
- (Mac OS) Escolha Photoshop > Preferências > Unidades e Réguas ou clique na régua com a tecla Control pressionada e escolha uma nova unidade no menu de contexto.

2 Para Réguas, escolha uma unidade de medida.

Nota: *Uma alteração nas unidades no painel Informações altera automaticamente as unidades nas réguas.*

3 Para Tamanho do Ponto/Paica, escolha uma destas opções:

PostScript (72 pontos por polegada) Define um tamanho de unidade compatível para imprimir em um dispositivo PostScript.

Tradicional Utiliza 72,27 pontos por polegada, um tamanho tradicionalmente usado na impressão.

4 Clique em OK.

Especificação de colunas para uma imagem

As colunas ajudam a posicionar imagens ou elementos de forma precisa. Os comandos Novo, Tamanho da Imagem e Tamanho da Tela de Pintura permitem especificar a largura da imagem em termos de colunas. As colunas são apropriadas quando você planeja importar uma imagem para um programa de layout de página, como o Adobe InDesign®, e deseja que a imagem se ajuste exatamente a um determinado número de colunas.

1 Escolha Editar > Preferências > Unidades e Réguas (Windows) ou Photoshop > Preferências > Unidades e Réguas (Mac OS).

2 Digite valores para Largura e Medianiz.

Posicionamento com a ferramenta Régua

A ferramenta Régua ajuda a posicionar imagens ou elementos de forma precisa. A ferramenta Régua calcula a distância entre dois pontos na área de trabalho. Ao medir de um ponto a outro, uma linha não-imprimível é desenhada, e a barra de opções e o painel Informações mostram as seguintes informações:

- A localização inicial (X e Y)
- As distâncias horizontal (L) e vertical (A) percorridas a partir dos eixos *x* e *y*
- O ângulo medido em relação ao eixo (A)
- O comprimento total percorrido (D1)
- Os dois comprimentos percorridos (D1 e D2) ao usar um transferidor

  Todas as medidas, com exceção do ângulo, são calculadas na unidade de medida atual definida na caixa de diálogo de preferências de Unidades e Réguas.

  Se o documento tiver uma linha de medida existente, selecione a ferramenta Régua para que essa linha seja exibida.

Medida entre dois pontos

1 Selecione a ferramenta Régua .

2 Arraste a partir do ponto inicial até o ponto final. Pressione a tecla Shift para restringir a ferramenta a incrementos de 45°.

3 Para criar um transferidor a partir de uma linha de medida existente, com a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) pressionada, arraste em um ângulo de uma extremidade da linha de medida ou clique duas vezes na linha e arraste. Pressione Shift para restringir a ferramenta a múltiplos de 45°.

Editar uma linha de medida

1 Selecione a ferramenta Régua .

2 Siga um destes procedimentos:

- Para redimensionar a linha, arraste a extremidade de uma linha de medida existente.
- Para mover a linha, coloque o ponteiro em uma linha afastada das extremidades e arraste-a.
- Para remover a linha, coloque o ponteiro sobre ela, longe das extremidades, e arraste-a para fora da imagem ou clique em Apagar na barra de opções de ferramentas.

Nota: *É possível arrastar para fora uma linha de medida em um componente de imagem que deve ser horizontal ou vertical e escolher Imagem > Rotação da Imagem > Arbitrário. O ângulo correto de rotação necessário para corrigir a imagem é inserido automaticamente na caixa de diálogo Girar Tela de Pintura.*

Posicionamento com guias e a grade

As guias e a grade ajudam a posicionar imagens ou elementos de forma precisa. As guias aparecem como linhas que não podem ser impressas e flutuam sobre a imagem. É possível mover e remover guias. Também é possível bloqueá-los para que eles não sejam movidos por acidente.

As guias inteligentes ajudam a alinhar formas, fatias e seleções. Elas são exibidas automaticamente quando você desenha uma forma ou cria uma seleção ou um slide. Se for necessário, oculte as guias inteligentes.

A grade é útil para dispor elementos simetricamente. Por padrão, ela aparece como linhas que não podem ser impressas, mas pode ser exibida também como pontos.

Guias e grades apresentam comportamentos semelhantes:

- Seleções, bordas de seleção e ferramentas ajustam-se a uma guia ou grade quando arrastadas em até 8 pixels de tela (não de imagem). As guias também se ajustam à grade quando movidas. Esse recurso pode ser ativado e desativado.
- O espaçamento das guias, bem como a visibilidade e o ajuste das guias e da grade, são específicos para uma imagem.
- O espaçamento da grade, bem como a cor e o estilo das guias e da grade, são iguais para todas as imagens.

Mais tópicos da Ajuda

"Criação de fatias em uma página da Web" na página 476

Como mostrar ou ocultar grades, guias ou guias inteligentes

❖ Siga um destes procedimentos:

- Escolha Visualizar > Mostrar > Grade.
- Escolha Visualizar> Mostrar > Guias.
- Visualizar > Mostrar > Guias Inteligentes.
- Escolha Visualizar > Extras. Esse comando também mostra ou oculta arestas de camada, arestas de seleção, demarcadores de destino e fatias.

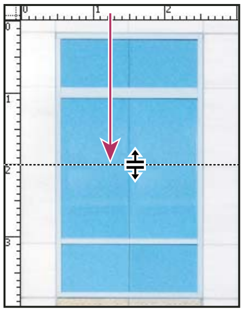
Como colocar uma guia

1 Se as réguas não estiverem visíveis, escolha Visualizar > Réguas.

***Nota:** Para obter leituras mais precisas, visualize a imagem com ampliação de 100% ou use o painel Informações.*

2 Siga um destes procedimentos para criar uma guia:

- Escolha Visualizar > Nova Guia. Na caixa de diálogo, selecione a orientação Horizontal ou Vertical, digite uma posição e clique em OK.
- Arraste a partir da régua horizontal para criar uma guia horizontal.



Arraste para criar uma guia horizontal

- Com a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) pressionada, arraste a partir da régua vertical para criar uma guia horizontal.
- Arraste a partir da régua vertical para criar uma guia vertical.
- Com a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) pressionada, arraste a partir da régua horizontal para criar uma guia vertical.
- Com a tecla Shift pressionada, arraste a partir da régua horizontal ou vertical para criar uma guia que se ajuste aos traços da régua. O ponteiro transforma-se em uma seta de duas pontas quando uma guia é arrastada.

3 (Opcional) Para bloquear todas as guias, escolha Visualizar > Bloquear Guias.

Como mover uma guia

1 Selecione a ferramenta Mover ou mantenha pressionada a tecla Ctrl (Windows) ou Command (Mac OS) para ativá-la.

2 Posicione o ponteiro sobre a guia (o ponteiro transforma-se em uma seta de duas pontas).

3 Mova a guia de uma das seguintes maneiras:

- Arraste a guia para movê-la.
- Mude a guia de horizontal para vertical ou vice-versa, clicando nela ou arrastando-a com a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) pressionada.
- Alinhe a guia com os traços da régua, arrastando-a com a tecla Shift pressionada. A guia ajusta-se à grade se esta estiver visível e se Visualizar > Ajustar a > Guia estiver selecionado.

Remoção de guias da imagem

❖ Siga um destes procedimentos:

- Para remover uma única guia, arraste a guia para fora da janela da imagem.
- Para remover todas as guias, escolha Visualizar > Apagar Guias.

Definição de preferências de guias e grades

1 Siga um destes procedimentos:

- (Windows) Escolha Editar > Preferências > Guias, Grade e Fatias.
- (Mac OS) Escolha Photoshop > Preferências > Guias, Grade e Fatias.

2 Em Cor, escolha uma cor para as guias, a grade ou ambas. Se escolher Personalizado, clique na caixa de cores, escolha uma cor e clique em OK.

3 Para Estilo, escolha uma opção de exibição para as guias, a grade ou ambas.

4 Para Linha a Cada, digite um valor para o espaçamento da grade. Para Subdivisões, digite um valor para subdividir a grade.

Se desejar, altere as unidades para essa opção. A opção Porcentagem cria uma grade que divide a imagem em seções iguais. Por exemplo, se você escolher 25 nessa opção, criará uma grade 4 por 4 igualmente dividida.

5 Clique em OK.

Uso de ajuste

A ação de ajustar auxilia no posicionamento preciso de arestas de seleção, letreiros de corte demarcado, fatias, formas e demarcadores. No entanto, se o snap o impedir de inserir corretamente elementos, poderá desativá-lo.

Ativação ou desativação do snap

❖ Escolha Visualizar > Ajustar. Uma marca de seleção indica que o ajuste está ativado.

Para desativar temporariamente o snap enquanto usa a ferramenta Mover, mantenha pressionado Ctrl.

Especificação do que ajustar

❖ Escolha Visualização > Ajustar a, e escolha uma ou mais opções no submenu:

Guias Ajusta às guias.

Grade Ajusta à grade. Não é possível selecionar essa opção quando a grade está oculta.

Camada Ajusta ao conteúdo na camada.

Fatias Ajusta aos limites das fatias. Não é possível selecionar essa opção quando as fatias estão ocultas.

Limites do Documento Ajusta às bordas do documento.

Tudo Seleciona todas as opções de Ajustar.

Nada Cancela a seleção de todas as opções de Ajustar.

Uma marca de seleção indica que a opção está selecionada e que o ajuste está ativado.

Para ativar o ajuste apenas para uma opção, verifique se o comando Ajustar está desativado, escolha Visualizar > Ajustar a, e selecione uma opção. Isso ativa automaticamente o ajuste para a opção selecionada e cancela a seleção de todas as outras opções de Ajustar a.

Como mostrar ou ocultar Extras

Guias, grades, arestas de seleção, fatias e linhas de base de texto são exemplos de *Extras* não imprimíveis que ajudam a selecionar, mover ou editar objetos. Você pode ativar ou desativar qualquer combinação de Extras sem afetar a imagem. Pode também mostrar ou ocultar Extras ativados para limpar a área de trabalho.

❖ Siga um destes procedimentos:

- Para mostrar ou ocultar Extras, escolha Exibir > Extras. (Uma marca de seleção aparece ao lado de todos os Extras ativados no submenu Mostrar.)
- Para ativar e mostrar um Extra específico, escolha Exibir > Mostrar e selecione Extra no submenu.
- Para ativar e mostrar todos os Extras disponíveis, escolha Exibir > Mostrar > Tudo.
- Para desativar e ocultar todos os Extras, escolha Exibir > Mostrar > Nenhum.
- Para ativar ou desativar grupos de Extras, escolha Exibir > Mostrar > Mostras opções de extra.

Nota: *Classificadores de cores são afetados pelos comandos Extras, Tudo e Nenhum, embora não sejam uma opção no submenu Mostrar.*

Predefinições, plug-ins e preferências

Como trabalhar com o Gerenciador de Predefinição

Sobre o Gerenciador de Predefinição

O Gerenciador de Predefinição permite gerenciar as bibliotecas de pincéis predefinidos, amostras, degradês, estilos, padrões, contornos, formas personalizadas e ferramentas predefinidas que acompanham o Photoshop. Por exemplo, use o Gerenciador de Predefinição para alterar o conjunto atual de itens predefinidos e para criar novas bibliotecas. Depois de carregar uma biblioteca no Gerenciador de Predefinição, você pode acessar seus itens em locais como a barra de opções, painéis, caixas de diálogo e outros.

Geralmente, quando se altera uma predefinição, o Photoshop solicita que as alterações sejam salvas como uma nova predefinição, para que permaneçam disponíveis a predefinição original e a alterada.

Cada tipo de biblioteca tem sua própria extensão de arquivo e pasta padrão. Os arquivos predefinidos são instalados no computador dentro da pasta Predefinições na pasta do aplicativo Adobe Photoshop

Para abrir o Gerenciador de Predefinição, escolha Editar > Gerenciador de Predefinição. Escolha uma opção no menu Tipo para alternar para um tipo de predefinição específico.

A configuração das predefinições pode ser ajustada clicando no botão de menu do painel e escolhendo um modo de exibição na seção superior do menu:

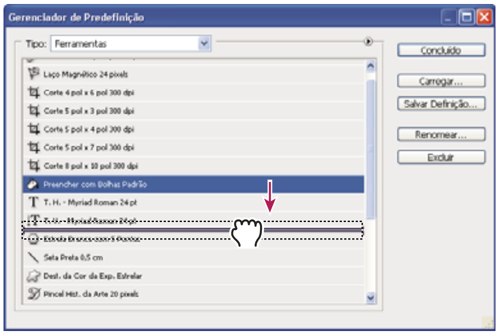
Somente Texto Exibe o nome de cada item predefinido.

Miniatura Pequena ou Miniatura Grande Exibe uma miniatura de cada item predefinido.

Lista Pequena ou Lista Grande Exibe o nome e a miniatura de cada item predefinido.

Traçar Miniatura Exibe um traçado da amostra de pincéis e a miniatura de pincéis de cada predefinição de pincel. (Essa opção está disponível somente para predefinições de pincel.)

Para reorganizar a lista de itens, arraste um item para cima ou para baixo na lista.



Reorganização das predefinições de ferramenta no Gerenciador de Predefinição

Nota: *para excluir uma predefinição do Gerenciador de Predefinição, selecione-a e clique em Excluir. Use sempre o comando Redefinir para restaurar os itens padrão em uma biblioteca.*

Carregamento de uma biblioteca de itens predefinidos

❖ Siga um destes procedimentos:

- Clique no triângulo à direita do menu pop-up Tipo e escolha um arquivo de biblioteca na parte inferior do menu do painel. Clique em OK para substituir a lista atual ou clique em Anexar para adicioná-la.
- Para adicionar uma biblioteca à lista atual, clique em Carregar, selecione o arquivo da biblioteca a ser adicionado e clique em Carregar.
- Para substituir a lista atual por uma biblioteca diferente, escolha Substituir *[Tipo]* no menu do painel. Selecione o arquivo da biblioteca que deseja usar e clique em Carregar.

Nota: *cada tipo de biblioteca tem sua própria extensão de arquivo e pasta padrão.*

Gerenciamento de itens predefinidos

Pode-se renomear ou excluir itens predefinidos, assim como criar ou restaurar bibliotecas de predefinições.

Como renomear itens predefinidos

1 Selecione um item predefinido. Clique com a tecla Shift pressionada para selecionar vários itens.

2 Siga um destes procedimentos:

- Clique em Renomear e digite um novo nome para o pincel, a amostra e assim por diante.
- Se o Gerenciador de Predefinição atualmente exibir predefinições como miniaturas, clique duas vezes em uma predefinição, digite um novo nome e clique em OK.
- Se o Gerenciador de Predefinição atualmente exibir predefinições como uma lista ou somente texto, clique duas vezes em uma predefinição, digite um novo nome na linha e pressione Enter (Windows) ou Return (Mac OS).

Exclusão de itens predefinidos

❖ Siga um destes procedimentos:

- Selecione um item predefinido e clique em Excluir.
- Com a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) pressionada, clique nos itens a serem excluídos.

Criação de uma nova biblioteca de predefinições

1 Siga um destes procedimentos:

- Para salvar todas as predefinições na lista como uma biblioteca, verifique se todos os itens estão selecionados.
- Para salvar um subconjunto da lista atual como uma biblioteca, mantenha a tecla Shift pressionada e selecione os itens que deseja salvar.

2 Clique em Salvar Definição, escolha um local para a biblioteca, digite um nome de arquivo e clique em Salvar.

A biblioteca pode ser salva em qualquer lugar. No entanto, se o arquivo de biblioteca for colocado na pasta Predefinições apropriada, no local de predefinição padrão, o nome da biblioteca aparecerá na parte inferior do menu do painel após a reinicialização do Photoshop.

Restauração da biblioteca padrão de itens predefinidos

❖ Escolha Redefinir no menu do painel. Pode-se substituir a lista atual ou anexar a ela a biblioteca padrão.

Locais de predefinições padrão

1 O local padrão das predefinições de gravação/carregamento/substituição depende do seu sistema operacional.

- Mac: <Usuário>/Biblioteca/Suporte para aplicativo/Adobe/Adobe Photoshop CS5/Predefinições.
- Windows XP: [Drive]:\Document and Settings\<usuário>\Application Data\Adobe\Adobe Photoshop CS5\Predefinições.
- Windows Vista: [Drive]:\Users\<usuário>\AppData\Roaming\Adobe\Adobe Photoshop CS5\Predefinições.

2 As predefinições que acompanham o Adobe Photoshop são armazenadas na pasta do programa Photoshop.

Exibição de Arquivos Ocultos no Windows

Os locais padrão das predefinições de gravação/carregamento/substituição ficam ocultos por padrão no Windows.

1 Para exibir arquivos ocultos no Windows XP:

a Vá para Iniciar > Painel de controle > Opções da pasta.

b Na guia Visualização, em Arquivos e pastas ocultos, selecione Mostrar arquivos e pastas ocultos.

c Clique em OK.

2 Para exibir arquivos ocultos no Windows Vista:

a Vá para Iniciar > Painel de controle > Aparência e Personalização > Opções da pasta.

b Na guia Visualização, em Arquivos e pastas ocultos, selecione Mostrar arquivos e pastas ocultos.

c Clique em OK.

Preferências

Sobre as preferências

Diversas configurações do programa estão armazenadas no arquivo Predefinições do Adobe Photoshop CS5, incluindo as opções gerais de exibição, gravação de arquivos, desempenho, cursor, transparência, tipos e as opções para plug-ins e discos de trabalho. A maioria dessas opções é definida na caixa de diálogo Preferências. As definições de preferências são salvas sempre que o aplicativo é encerrado.

Um comportamento inesperado pode indicar preferências corrompidas. Se houver suspeita de que as preferências estão corrompidas, restaure as respectivas configurações padrão.

As informações detalhadas sobre configurações de preferências específicas aparecem em tópicos específicos para a tarefa. Por exemplo, procure "Preferências de transparência" na Ajuda para ver as configurações discutidas no contexto de recursos relacionados, como camadas.

Como abrir uma caixa de diálogo de preferências

1 Siga um destes procedimentos:

- (Windows) Escolha Editar > Preferências e selecione o conjunto de preferências desejado no submenu.
- (Mac OS) Escolha Photoshop > Preferências e selecione o conjunto de preferências desejado no submenu.

2 Para alternar para um conjunto diferente de preferências, siga um destes procedimentos:

- Escolha o conjunto de preferências no menu à esquerda da caixa de diálogo.
- Ou clique em Próximo para exibir o próximo conjunto de preferências na lista e em Anterior para exibir o conjunto anterior.

Para obter informações sobre uma opção de preferência específica, consulte o Índice.

Restauração das configurações padrão para todas as preferências

❖ Siga um destes procedimentos:

- Com as teclas Alt+Control+Shift (Windows) ou Option+Command+Shift (Mac OS) pressionadas, inicie o Photoshop. Será exibido um prompt para a exclusão das configurações atuais.
- (Somente para Mac OS) Abra a pasta Preferências da pasta Biblioteca e arraste a pasta Configurações do Adobe Photoshop CS para a Lixeira.

Serão criados novos arquivos de Preferências na próxima vez que o Photoshop for iniciado.

Ativação e desativação de mensagens de aviso

Algumas vezes, são exibidas mensagens contendo avisos e prompts. É possível desativar a exibição dessas mensagens selecionando a opção Não Mostrar Novamente na mensagem. É possível também uma nova exibição global de todas as mensagens que foram anuladas.

1 Siga um destes procedimentos:

- (Windows) Escolha Editar > Preferências > Geral.
- (Mac OS) Escolha Photoshop > Preferências > Geral.

2 Clique em Redefinir Todas as Caixas de Diálogo de Aviso e clique em OK.

Plug-ins

Sobre os módulos de plug-in

Os módulos de plug-in são programas desenvolvidos pela Adobe Systems e por outros desenvolvedores de software em conjunto com a Adobe Systems para adicionar recursos ao Photoshop. Vários plug-ins de importação, exportação e efeitos especiais acompanham o programa. Eles são instalados automaticamente na pasta Plug-in do Photoshop.

É possível selecionar uma pasta Plug-ins adicional para plug-ins compatíveis armazenados com outro aplicativo. Também é possível criar um atalho (Windows) ou uma réplica (Mac OS) para um plug-in armazenado em outra pasta do sistema. Em seguida, pode-se adicionar o atalho ou a réplica à pasta de plug-ins para usar esse plug-in com o Photoshop.

Depois de instalados, os módulos de plug-in aparecem como opções no menu Importar ou Exportar, como formatos de arquivos nas caixas de diálogo Abrir e Salvar Como ou como filtros nos submenus de Filtro. O Photoshop pode armazenar diversos plug-ins. Entretanto, se a lista de módulos de plug-in instalados for muito grande, o Photoshop talvez não consiga relacionar todos os plug-ins em seus respectivos menus. Nesse caso, os plug-ins recém-instalados aparecerão no submenu Filtro > Outro.

Como instalar um módulo plug-in

No Mac OS, não é possível executar o Photoshop no ambiente Clássico. Os plug-ins originalmente planejados para uso no Mac OS9 não são exibidos.

❖ Siga um destes procedimentos:

- Para instalar um módulo de plug-in da Adobe Systems, use o instalador de plug-in, se fornecido. No Windows, você também pode instalar ou copiar o módulo para a pasta Plug-ins apropriada na pasta do programa Photoshop. No Mac OS, arraste uma cópia do módulo para a pasta Plug-ins apropriada na pasta do programa Photoshop. Verifique se os arquivos estão descompactados.
- Para instalar um módulo de plug-in de terceiros, siga as instruções de instalação que acompanham o módulo. Se não for possível executar um plug-in de terceiros, talvez esse plug-in exija um número de série do Photoshop existente.

Seleção de uma pasta de plug-ins adicionais

1 Escolha Editar > Preferências > Plug-ins (Windows) ou Photoshop > Preferências > Plug-ins (Mac OS).

2 Selecione Pasta Adicional de Plug-ins.

3 Clique em Escolher e selecione uma pasta ou um diretório na lista. Não selecione um local na pasta Plug-ins. Para exibir o conteúdo de uma pasta, clique duas vezes no diretório (Windows) ou clique em Abrir (Mac OS).

4 Realce a pasta de plug-ins adicionais e clique em OK (Windows) ou Escolher (Mac OS).

5 Reinicie o Photoshop para que os plug-ins tenham efeito.

Como suprimir o carregamento de plug-ins

❖ Adicione um til ~ no início do nome do plug-in, da pasta ou do diretório. O arquivo (ou todos os arquivos da pasta) serão ignorados pelo aplicativo.

Visualização de informações sobre plug-ins instalados

❖ Siga um destes procedimentos:

- (Windows) Escolha Ajuda > Sobre Plug-ins e selecione um plug-in no submenu.
- (Mac OS) Escolha Photoshop > Sobre Plug-ins e selecione um plug-in no submenu.

Desfazer e painel Histórico

Uso dos comandos Desfazer e Refazer

Os comandos Desfazer e Refazer permitem desfazer ou refazer operações. Use o painel Histórico para desfazer e refazer operações.

❖ Escolha Editar > Desfazer ou Editar > Refazer.

Se não for possível desfazer uma operação, o comando ficará esmaecido e indicará Impossível Desfazer.

Mais tópicos da Ajuda

"Trabalhar com o painel Histórico" na página 43

Como reverter para a última versão salva

❖ Escolha Arquivo > Reverter.

***Nota:** Reverter será adicionado como um estado do histórico no painel Histórico e poderá ser desfeito.*

Restauração de parte de uma imagem para a versão salva anteriormente

❖ Siga um destes procedimentos:

- Use a ferramenta Pincel do histórico para pintar com o estado selecionado ou instantâneo no painel Histórico.
- Use a ferramenta Borracha com a opção Apagar para Histórico selecionada.
- Selecione a área a ser restaurada e escolha Editar > Preencher. Em Usar, escolha Histórico e clique em OK.

***Nota:** Para restaurar a imagem com um instantâneo do estado inicial do documento, escolha Opções de histórico no menu do painel e verifique se a opção Criar primeiro instantâneo automaticamente está selecionada.*

Mais tópicos da Ajuda

"Como apagar com a ferramenta Borracha" na página 299

Cancelamento de uma operação

❖ Mantenha pressionada a tecla Esc até que a operação em progresso seja interrompida. No Mac OS, pode-se também pressionar Command+ponto final.

Recebimento de notificação quando a operação é concluída

Uma barra de progresso indica que uma operação está sendo executada É possível interromper a operação ou fazer com que o programa avise quando ela estiver concluída.

1 Siga um destes procedimentos:

- (Windows) Escolha Editar > Preferências > Geral.
- (Mac OS) Escolha Photoshop > Preferências > Geral.

2 Selecione Emitir um Bipe ao Terminar.

3 Clique em OK.

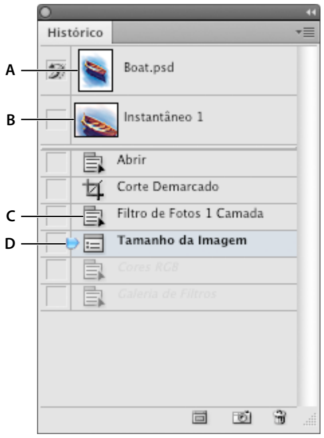
Trabalhar com o painel Histórico

Use o painel Histórico para passar para qualquer estado recente da imagem criada durante a sessão em execução. Cada vez que uma alteração é aplicada a uma imagem, o novo estado da imagem é adicionado ao painel.

Por exemplo, se você selecionar pintar, e girar parte de uma imagem, cada um desses estados será listado separadamente no painel. Quando um dos estados é selecionado, a imagem é revertida para a aparência que tinha quando essa alteração foi aplicada pela primeira vez. Dessa forma, você poderá trabalhar a partir desse estado.

Também é possível usar o painel Histórico para excluir estados de imagem e, no Photoshop, para criar um documento a partir de um estado ou instantâneo.

Para exibir o painel Histórico, escolha Janela > Histórico, ou clique na guia do painel Histórico.



Painel Histórico do Photoshop
***A.** Define a origem do pincel do histórico **B.** Miniatura de um instantâneo **C.** Estado do histórico **D.** Controle deslizante do estado do histórico*

Ao usar o painel Histórico lembre-se de que:

- Alterações no programa, como em painéis, configurações de cor, ações e preferências, não são refletidas no painel Histórico, pois essas não são alterações em uma imagem específica.
- Por padrão, o painel Histórico lista os primeiros 20 estados. É possível alterar o número de estados lembrados configurando uma preferência. Os estados mais antigos são excluídos automaticamente para liberar mais memória para o Photoshop. Para manter um determinado estado em toda a sessão de trabalho, crie um instantâneo dele.
- Depois de fechar e reabrir o documento, todos os estados e instantâneos da última sessão em execução são apagados do painel.
- Por padrão, um instantâneo do estado inicial do documento é exibido na parte superior do painel.
- Os estados são adicionados à parte inferior da lista. Ou seja, o estado mais antigo fica na parte superior da lista e o mais recente, na parte inferior.
- Cada estado é relacionado com o nome da ferramenta ou do comando utilizado para alterar a imagem.
- Por padrão, ao selecionar um estado, os estados abaixo dele ficam desativados. Assim, é possível ver facilmente as alterações que serão descartadas se continuar trabalhando a partir do estado selecionado.
- Por padrão, a seleção de um estado e, em seguida, a alteração da imagem eliminam todos os estados posteriores.
- Caso selecione um estado e altere a imagem, eliminando os estados posteriores, poderá usar o comando Desfazer para desfazer a última alteração e restaurar os estados eliminados.
- Por padrão, a exclusão de um estado também exclui todos os estados posteriores. Entretanto, se a opção Permitir Histórico Não-Linear for escolhida, a exclusão de um estado se aplicará apenas a esse estado.

Como reverter para um estado de imagem anterior

❖ Siga um destes procedimentos:

- Clique no nome do estado.
- Escolha Avançar uma etapa ou Retroceder uma etapa no menu do painel Histórico ou no menu Editar para passar para o próximo estado ou para o estado anterior.

Como excluir um ou mais estados de imagem

❖ Siga um destes procedimentos:

- Clique no nome do estado e escolha Excluir no menu do painel Histórico para excluir essa alteração e as seguintes.
- Arraste o estado para o ícone Excluir a fim de excluir essa alteração e as seguintes.
- Escolha Apagar histórico no menu do painel para excluir a lista de estados no painel Histórico sem alterar a imagem. Essa opção não reduz a quantidade de memória utilizada pelo Photoshop.
- Pressione Alt (Windows) ou Opção (Mac OS) e escolha Apagar histórico no menu do painel para descartar a lista de estados sem alterar a imagem. Ao receber uma mensagem informando que há pouca memória para o Photoshop, o descarte de estados é útil, pois o comando exclui os estados de Desfazer do buffer e libera memória. O comando Apagar Histórico não pode ser desfeito.
- Escolha Editar > Descartar > Históricos para descartar a lista de estados de todos os documentos abertos. Essa ação não pode ser desfeita.

Criação ou substituição de um documento por um estado de imagem

❖ Siga um destes procedimentos:

- Arraste um estado ou instantâneo até o botão Criar Novo Documento do Estado Atual , no painel Histórico. A lista do histórico do arquivo criado recentemente contém somente a entrada Duplicar Estado.
- Selecione um estado ou instantâneo e clique no botão Criar Novo Documento do Estado Atual . A lista do histórico do arquivo criado recentemente contém somente a entrada Duplicar Estado.
- Selecione um estado ou instantâneo e escolha Novo documento no menu do painel Histórico. A lista do histórico do arquivo criado recentemente contém somente a entrada Duplicar Estado.
- Arraste um estado para um documento existente.

Para salvar um ou mais instantâneos ou estados da imagem para serem usados em outra sessão, crie um novo arquivo para cada estado salvo e salve cada um deles em arquivos separados. Ao abrir novamente o arquivo original, abra também os outros arquivos salvos. Arraste cada instantâneo inicial do arquivo para imagem original a fim de acessar os instantâneos novamente a partir do painel Histórico da imagem original.

Definir as opções de histórico

Especifique o número máximo de itens para incluir no painel Histórico e defina outras opções para personalizar o painel.

1 Escolha Opções do histórico no menu do painel Histórico.

2 Selecione uma opção:

Criar Primeiro Instantâneo Automaticamente Cria automaticamente um instantâneo do estado inicial da imagem quando o documento é aberto.

Criar Novo Instantâneo Automaticamente ao Salvar Gera um instantâneo sempre que se salva.

Permitir Histórico Não-linear Faz alterações em um estado selecionado sem excluir os estados posteriores. Normalmente, quando se seleciona um estado e altera a imagem, todos os estados posteriores são excluídos. Dessa forma, o painel Histórico pode exibir uma lista das etapas de edição na ordem em que foram executadas. O registro de estados no modo não-linear permite selecionar um estado, fazer uma alteração na imagem e excluir apenas esse estado. A alteração é anexada ao final da lista.

Sempre Mostrar a Caixa de Diálogo Novo Instantâneo Força o Photoshop a solicitar nomes de instantâneo mesmo quando você usa os botões no painel.

Tornar Alterações de Visibilidade da Camada Impossíveis de Desfazer Por padrão, a ativação ou desativação da visibilidade da camada não é gravada como uma etapa do histórico e, portanto, não pode ser desfeita. Selecione essa opção para incluir as alterações da visibilidade da camada em etapas do histórico.

Definição das opções de Editar Registro do Histórico

Você pode precisar acompanhar rigorosamente o que está sendo feito a um arquivo no Photoshop, para seus próprios registros, registros do cliente ou finalidades legais. Editar Registro do Histórico ajuda a manter um histórico textual das alterações feitas em uma imagem. Visualize os metadados de Editar Registro do Histórico usando o Adobe Bridge ou a caixa de diálogo Informações do Arquivo.

Opte por exportar o texto em um arquivo de registro externo ou armazenar as informações nos metadados de arquivos editados. O armazenamento de muitas operações de edição como metadados do arquivo aumenta o tamanho do arquivo, podendo demorar mais para ser aberto e salvo.

Caso seja necessário comprovar que o arquivo de registro não foi falsificado, mantenha o registro de edição nos metadados do arquivo e use o Adobe Acrobat para assinar digitalmente esse arquivo de registro.

Por padrão, os dados de registro do histórico sobre cada sessão são salvos como metadados incorporados ao arquivo de imagem. É possível especificar um local para salvar dados de registro do histórico, bem como o nível de detalhes contido nesse registro.

1 Escolha Editar > Preferências > Geral (Windows) ou Photoshop > Preferências > Geral (Mac OS).

2 Clique na preferência de Registro do Histórico para alternar entre ativar e desativar.

3 Para a opção Salvar Itens de Registro Para, escolha um dos seguintes:

Metadados Salva o registro do histórico como metadados incorporados em cada arquivo.

Arquivo de Texto Exporta o registro do histórico em um arquivo de texto. Será exibido um prompt para inserir o nome do arquivo de registro e escolher um local para armazená-lo.

Ambos Armazena metadados no arquivo e cria um arquivo de texto.

Nota: *para salvar o arquivo de texto em um local diferente ou salvar outro arquivo de texto, clique no botão Escolher, especifique o local em que o arquivo de texto deve ser salvo, nomeie o arquivo se necessário e clique em Salvar.*

4 No menu Itens do Registro de Edição, escolha uma destas opções:

Somente Sessões Mantém um registro de todas as vezes em que você iniciou ou encerrou o Photoshop e abriu e fechou arquivos (incluindo o nome do arquivo de cada imagem). Não inclui informações sobre edições feitas no arquivo.

Conciso Inclui o texto que aparece no painel Histórico além de informações das sessões.

Detalhado Inclui o texto que aparece no painel Ações além de informações concisas. Se precisar de um histórico completo de todas as alterações feitas nos arquivos, escolha Detalhado.

Criação de um instantâneo da imagem

O comando Instantâneo permite criar uma cópia temporária (ou *instantâneo*) de qualquer estado da imagem. O novo instantâneo é adicionado à lista de instantâneos na parte superior do painel Histórico. A seleção de um instantâneo permite trabalhar a partir dessa versão da imagem.

Os instantâneos são semelhantes aos estados listados no painel Histórico, porém eles oferecem vantagens adicionais:

- É possível nomear um instantâneo para facilitar sua identificação.
- Instantâneos podem ser armazenados durante uma sessão inteira de trabalho.

- É possível comparar efeitos facilmente. Por exemplo, crie um instantâneo antes e após a aplicação de um filtro. Em seguida, selecione o primeiro instantâneo e tente aplicar o mesmo filtro com configurações diferentes. Alterne entre os instantâneos para encontrar as configurações ideais.
- Com instantâneos, é possível recuperar trabalhos facilmente. Ao fazer testes com uma técnica complexa ou ao aplicar uma ação, crie um instantâneo primeiro. Se não estiver satisfeito com os resultados, selecione o instantâneo para desfazer todas as etapas.

  Nota: *os instantâneos não são salvos com a imagem — o fechamento da imagem exclui os respectivos instantâneos. A seleção de um instantâneo ou a alteração de uma imagem excluirá todos os estados atualmente listados no painel Histórico somente se a opção Permitir Histórico Não-Linear estiver selecionada.*

Mais tópicos da Ajuda

"Modos de mesclagem" na página 316

"Criação de um pincel e definição das opções de pintura" na página 305

"Como pintar com o Pincel História da Arte" na página 299

Criação de um instantâneo

1 Selecione um estado e siga um destes procedimentos:

- Para criar um instantâneo automaticamente, clique no botão Criar Novo Instantâneo , no painel Histórico, ou se a opção Criar novo instantâneo automaticamente ao salvar estiver selecionada nas opções do histórico, escolha Novo Instantâneo no menu do painel Histórico.
- Para definir opções ao criar um instantâneo, escolha Novo Instantâneo no menu do painel Histórico ou pressione a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac°OS) e clique no botão Criar Novo Instantâneo.

2 Digite o nome do Instantâneo na caixa de texto Nome.

3 Escolha o conteúdo do instantâneo no menu De:

Documento Inteiro Cria um instantâneo de todas as camadas da imagem nesse estado

Camadas Mescladas Cria um instantâneo que mescla todas as camadas da imagem nesse estado

Camada Atual Cria um instantâneo apenas da camada selecionada no momento nesse estado

Como trabalhar com instantâneos

❖ Siga um destes procedimentos:

- Para selecionar um instantâneo, clique no nome do instantâneo ou arraste o controle deslizante, que está à esquerda do instantâneo, para cima ou para baixo até um outro instantâneo.
- Para renomear um instantâneo, clique duas vezes nesse instantâneo e digite um nome.
- Para excluir um instantâneo, selecione-o e escolha Excluir no menu do painel, clique no ícone°Excluir ou arraste-o até o ícone Excluir.

Como pintar com um estado ou instantâneo da imagem

A ferramenta Pincel do Histórico permite pintar uma cópia de um estado da imagem ou instantâneo na janela da imagem atual. Essa ferramenta cria uma cópia ou amostra da imagem para pintar com ela.

Por exemplo, é possível criar um instantâneo de uma alteração feita com um filtro ou uma ferramenta de pintura (com a opção Documento Inteiro selecionada ao criar o instantâneo). Depois de desfazer a alteração na imagem, use a ferramenta Pincel do Histórico para aplicar essa alteração seletivamente a áreas da imagem. Essa ferramenta pintará, a partir de uma camada no estado selecionado, na mesma camada em outro estado, a não ser que um instantâneo mesclado seja selecionado.

A ferramenta Pincel do Histórico copia de um estado ou instantâneo para outro, mas apenas no mesmo local. No Photoshop, pode-se também pintar com a ferramenta Pincel História da Arte para criar efeitos especiais.

1 Selecione a ferramenta Pincel do Histórico .

2 Na barra de opções, siga um destes procedimentos:

- Especifique a opacidade e o modo de mesclagem.
- Escolha um pincel e defina as opções de pincel.

3 No painel Histórico, clique na coluna esquerda do estado ou instantâneo que deve ser usado como a origem para a ferramenta Pincel do histórico.

4 Arraste para pintar com a ferramenta Pincel do Histórico.

Mais tópicos da Ajuda

"Como pintar com o Pincel História da Arte" na página 299

Memória e desempenho

Alocação de RAM para o Photoshop

O Photoshop exibe a memória RAM disponível para ele e a faixa de RAM ideal para o programa (uma porcentagem do total de RAM disponível) em Preferências de desempenho.

❖ Em Preferências de desempenho, insira a quantidade de RAM que você deseja alocar para o Photoshop na caixa de texto Deixar o Photoshop usar. Se preferir, arraste o controle deslizante.

Atribuição de discos de trabalho

Quando o sistema não tem memória RAM suficiente para realizar uma operação, o Photoshop usa uma tecnologia de memória virtual patenteada também conhecida como discos de trabalho. Um *disco de trabalho* é qualquer unidade ou partição de unidade com memória livre. Por padrão, o Photoshop usa o disco rígido no qual o sistema operacional está instalado como o disco de trabalho principal.

O Photoshop detecta e exibe todos os discos internos disponíveis no painel Preferências. Usando o painel Preferências, pode-se ativar outros discos de trabalho para serem usados quando o disco principal estiver cheio. O disco de trabalho principal deve ser o disco rígido mais rápido; veja se hpa bastante espaço desfragmentado disponível.

As seguintes diretrizes podem ajudar a atribuir discos de trabalho:

- Para obter o desempenho ideal, os discos de trabalho devem estar em uma unidade diferente dos arquivos grandes que estiverem sendo editados.
- Os discos de trabalho devem estar em uma unidade diferente da unidade utilizada pelo seu sistema operacional para a memória virtual.
- Discos RAID/matrizes de disco são boas opções para volumes dedicados de discos de trabalho.

- As unidades com discos de trabalho devem ser desfragmentadas regularmente.

Alteração da atribuição de discos de trabalho

1 Execute um dos procedimentos a seguir na área Discos de Trabalho de Preferências de Desempenho:

- Para alterar a ordem de discos de trabalho, clique nos botões de seta.
- Para ativar ou desativar um disco de trabalho, marque ou desmarque a caixa de seleção Ativar.

Para assegurar o desempenho ótimo, somente unidades locais estão disponíveis como discos de trabalho.

2 Clique em OK.

3 Para aplicar as mudanças, reinicie o Photoshop.

Especificação das configurações de histórico e de cache

❖ Em preferências de Desempenho, execute um destes procedimentos:

- Especifique o número máximo de Estados de histórico que aparecem no painel Histórico.
- Especifique os Níves de cache e o Tamanho do ladrilho de dados de imagem. Para otimizar rapidamente essas configurações, clique em uma predefinição de imagens com estes características:

Alto e fino Muitas camadas e pequenas dimensões.

Padrão Dimensões moderadas e camadas.

Grande e achatada Dimensões grandes e poucas camadas.

Você deve reiniciar o Photoshop para aplicar novas configurações de cache.

Liberação de memória

O comando Descartar permite liberar memória usada pelo comando Desfazer, pelo painel Histórico ou pela área de transferência.

❖ Escolha Editar > Descartar e o tipo de item ou buffer que deseja eliminar. Se já estiverem vazios, ficarão esmaecidos.

Nota: *o comando Descartar elimina definitivamente da memória a operação armazenada pelo comando ou buffer e não pode ser desfeito. Por exemplo, ao escolher Editar > Descartar°> Históricos, todos os estados de histórico do painel Histórico são excluídos. Use o comando Descartar quando a quantidade de informações na memória for tão grande a ponto de reduzir visivelmente o desempenho do Photoshop.*

Ative o OpenGL e otimize as configurações do GPU

OpenGL é um padrão de software e hardware que acelera o processamento de vídeo ao trabalhar com imagens grandes ou complexas, como arquivos 3D. O OpenGL requer um adaptador de vídeo que suporta o padrão OpenGL. Seu desempenho ao abrir, mover e editar modelos 3D é aprimorado significativamente em um sistema com o OpenGL instalado. (Se o OpenGL não estiver disponível em seu sistema, o Photoshop usará a renderização de raio rastreado com base no software para exibir arquivos 3D.)

Se o OpenGL estiver presente sistema, você poderá ativá-lo na caixa de diálogo Preferências.

1 Siga um destes procedimentos:

- (Windows) Escolha Editar > Preferências > Desempenho.

- (Mac OS) Escolha Photoshop > Preferências > Desempenho.

2 Na seção Configurações de GPU, selecione Ativar desenho do OpenGL.

3 Clique em OK. A preferência afeta as imagens subsequentemente abertas. Não é preciso reinicializar.

4 (Opcional) Se ocorrem artefatos visuais ou questões de desempenho, repita a etapa 1 e clique em Configurações avançadas. Para obter mais informações, escolha um modo para exibir uma descrição ou passe o cursor sobre as opções para exibir dicas de ferramentas.

Serviços online da Adobe

Os serviços on-line da Adobe são aplicativos da Web hospedados que funcionam de maneira semelhante às ferramentas de área de trabalho tradicionais. A vantagem dos serviços online é que eles estão sempre atualizados, por serem hospedados na Web e não em seu computador.

O Photoshop integra-se diretamente com os serviços online Adobe® CS Live. Para obter mais informações, consulte Uso do Adobe CS Live.

Para obter mais informações sobre o gerenciamento dos serviços on-line da Adobe, consulte o site da Adobe em www.adobe.com/go/learn_creativeservices_br.

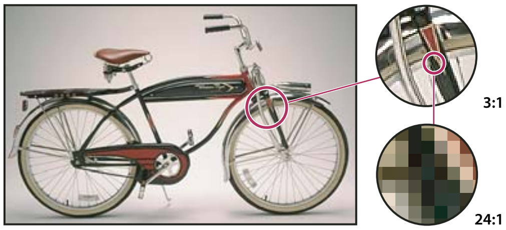
Capítulo 3: Abrir e importar imagens

Princípios da imagem

Sobre imagens de bitmap

Imagens de bitmap, tecnicamente chamadas de *imagens de varredura*, usam uma grade retangular de elementos de figura (pixels) para representar imagens. É atribuído a cada pixel um local específico e um valor de cor. Ao trabalhar com imagens de bitmap, você edita pixels em vez de objetos ou formas. Imagens de bitmap são o meio eletrônico mais comum para imagens de tons contínuos, como fotografias ou pinturas digitais, porque podem representar gradações sutis de sombras e cores com mais eficiência.

As imagens de bitmap dependem da resolução, isto é, elas contêm um número fixo de pixels. Como resultado, elas podem perder detalhes e ter uma aparência irregular se forem redimensionadas em uma ampliação alta na tela ou se forem impressas em uma resolução mais baixa do que aquela em que foram criadas.



Exemplo de uma imagem de bitmap em diferentes níveis de ampliação

As imagens de bitmap às vezes exigem grandes quantidades de espaço de armazenamento e, geralmente, precisam ser compactadas para manter os tamanhos de arquivo menores em determinados componentes do Creative Suite. Por exemplo, você compacta um arquivo de imagem em seu aplicativo original antes de importá-lo para um layout.

Nota: *No Adobe Illustrator, é possível criar efeitos de bitmap na arte-final usando efeitos e estilos de gráfico.*

Mais tópicos da Ajuda

"Sobre gráficos vetoriais" na página 51

Sobre gráficos vetoriais

Gráficos vetoriais (às vezes chamados de *formas vetoriais* ou *objetos vetoriais*) são compostos de linhas e curvas definidas por objetos matemáticos chamados de *vetores*, que descrevem uma imagem de acordo com suas características geométricas.

É possível mover ou modificar gráficos vetoriais livremente sem perda de detalhes ou clareza, porque eles não dependem da resolução — eles mantêm arestas bem definidas ao serem redimensionados, impressos em uma impressora PostScript, salvos em um arquivo PDF ou importados para um aplicativo de imagens gráficas baseado em vetores. Como resultado, os gráficos vetoriais são a melhor opção para arte-final, como logotipos, que serão usados em diversos tamanhos e em várias mídias de saída.

Os objetos vetoriais criados usando as ferramentas de forma e desenho no Adobe Creative Suite são exemplos de gráficos vetoriais. É possível usar os comandos Copiar e Colar para duplicar gráficos vetoriais entre componentes do Creative Suite.

Mais tópicos da Ajuda

"Sobre imagens de bitmap" na página 51

Combinação de gráficos vetoriais e imagens de bitmap

Ao combinar gráficos vetoriais e imagens bitmap em um documento, é importante lembrar que a aparência da arte-final na tela nem sempre é igual na mídia final (seja impressão comercial, impressão em uma impressora de mesa ou visualização na Web). Os fatores a seguir influenciam a qualidade do trabalho final:

Transparência Muitos efeitos adicionam pixels parcialmente transparentes à arte-final. Quando a arte-final contém transparência, o Photoshop executa um processo chamado *achatamento* antes de imprimir ou exportar. Na maioria dos casos, o processo de achatamento padrão produz resultados excelentes. No entanto, se a arte-final contiver áreas de sobreposição complexas e você requer um resultado de alta resolução, provavelmente desejará visualizar os efeitos do achatamento.

Resolução da imagem O número de pixels por polegada (ppi) em uma imagem bitmap. Usar uma resolução muito baixa para uma imagem impressa resulta em *aplicação de pixels*: saída com pixels grandes e grosseiros. Usar uma resolução muito alta (pixels menores do que o dispositivo de saída pode produzir) aumenta o tamanho do arquivo sem melhorar a qualidade do resultado impresso e diminui a velocidade de impressão da arte-final.

Resolução da impressora e freqüência da tela O número de pontos de tinta produzidos por polegada (dpi) e o número de linhas por polegada (lpi) em uma tela de meio-tom. A relação entre a resolução da imagem, a resolução da impressora e a freqüência de tela determina a qualidade dos detalhes na imagem impressa.

Canais de cores

Todas as imagens do Photoshop têm um ou mais *canais,* cada qual armazenando informações sobre elementos de cores na imagem. O número de canais de cores padrão em uma imagem depende do seu modo de cores. Por padrão, imagens no modo bitmap, em tons de cinza, duotônicas e de cores indexadas possuem um canal, imagens RGB e Lab possuem três e imagens CMYK possuem quatro. É possível adicionar canais a todos os tipos de imagens, com exceção de imagens no modo Bitmap. Para obter mais informações, consulte "Modos de cores" na página 79.

Os canais nas imagens coloridas são, na verdade, imagens em tons de cinza que representam cada componente colorido da imagem. Por exemplo, uma imagem RGB tem canais separados para os valores da cor vermelha, verde e azul.

Além dos canais de cores, os *canais alfa* podem ser adicionados a uma imagem para armazenar e editar seleções como máscaras, enquanto canais de cor spot podem ser incluídos para adicionar chapas de cor spot para impressão. Para obter mais informações, consulte "Canais" na página 228.

Mais tópicos da Ajuda

"Sobre máscaras e canais alfa" na página 232

"Sobre cores spot" na página 469

Profundidade de bits

A *Profundidade de bits* especifica quantas informações sobre cores estão disponíveis para cada pixel da imagem. Quanto mais bits de informação por pixel, mais cores disponíveis haverá e mais precisa será a representação das cores. Por exemplo, uma imagem ou uma profundidade de bits igual a 1 tem pixels com dois valores possíveis: preto e branco. Uma imagem com profundidade de bits igual a 8 tem 2^8 ou 256 valores possíveis. As imagens no modo Tons de cinza com profundidade igual a 8 têm 256 valores de cinza possíveis.

As imagens RGB são compostas por três canais de cores. Uma imagem RGB de 8 bits por pixel tem 256 valores possíveis para cada canal, o que significa mais de 16 milhões de valores de cores possíveis. As imagens RGB de 8 bits por canal (bpc) às vezes são chamadas de imagens de 24 bits (8 bits x 3 canais = 24 bits de dados para cada pixel).

Além das imagens de 8 bpc, o Photoshop também pode trabalhar com imagens que contêm 16 bpc ou 32 bpc. As imagens de 32 bpc também são chamadas de imagens High Dynamic Range (HDR).

Suporte do Photoshop a imagens de 16 bits

O Photoshop fornece o seguinte suporte para trabalhar com imagens de 16 bpc:

- Trabalho nos modos Tons de cinza, Cores RGB, Cores CMYK, Cores Lab e Multicanal.
- Todas as ferramentas da caixa de ferramentas, com exceção da ferramenta Pincel História da Arte, podem ser usadas com imagens de 16 bpc.
- Estão disponíveis todos os comandos de ajuste de cores e tons, com exceção de Variações
- É possível trabalhar com camadas, incluindo camadas de ajuste, em imagens de 16 bpc.
- Alguns filtros, incluindo Dissolver, podem ser usados com imagens de 16 bpc.

  Para obter as vantagens de determinados recursos do Photoshop, como alguns filtros, é possível converter uma imagem de 16 bpc em uma imagem de 8 bpc. Convém utilizar o comando Salvar como e converter uma cópia do arquivo de imagem para que o arquivo original mantenha todos os dados da imagem de 16 bpc.

Mais tópicos da Ajuda

"Sobre imagens High Dynamic Range" na página 69

Conversão entre profundidades de bits

❖ Siga um destes procedimentos:

- Para converter entre 8 bpc e 16 bpc, escolha Imagem > Modo > 16 bits/canal ou 8 bits/canal.
- Para converter de 8 bpc ou 16 bits em 32 bpc, escolha Imagem > Modo > 32 bits/canal.

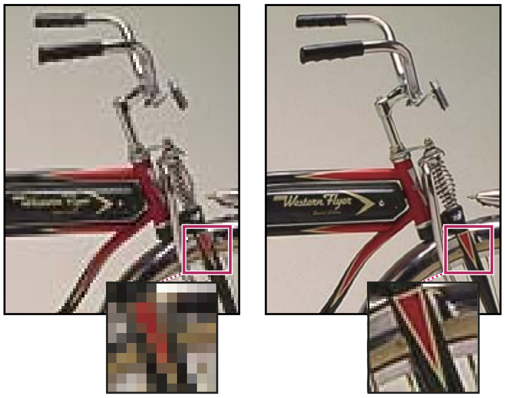
Mais tópicos da Ajuda

"Conversão de 32 bits para 16 ou 8 bpc" na página 74

Tamanho e resolução da imagem

Sobre dimensões em pixels e resolução da imagem impressa

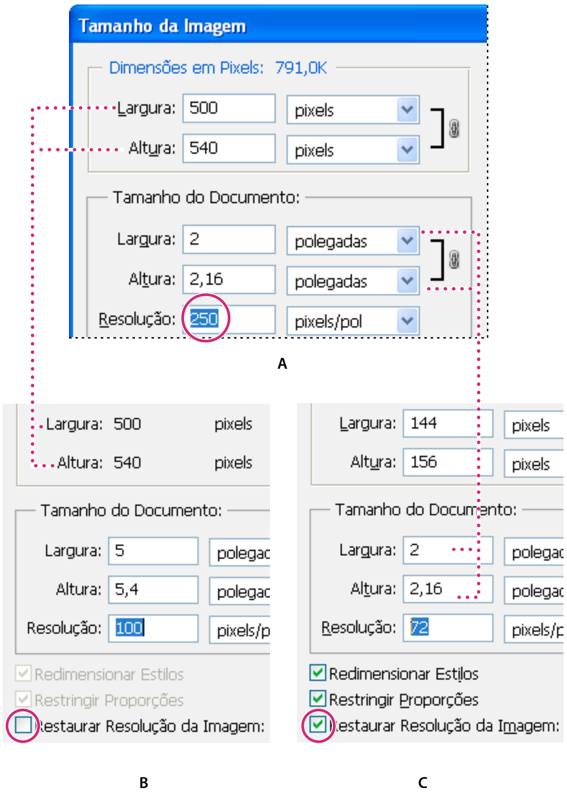
As dimensões em pixels medem o número total de pixels ao longo de largura e da altura de uma imagem. A resolução é a nitidez de detalhes em uma imagem bitmap e é medida em pixels por polegada (ppi). Quanto mais pixels por polegada, maior a resolução. Geralmente, uma imagem com uma resolução maior produz uma imagem impressa de melhor qualidade.



Mesma imagem a 72 ppi e 300 ppi; 200% de zoom de entrada

A não ser que uma imagem tenha *resolução redefinida* (consulte, "Redefinição da resolução" na página 57), a quantidade de dados da imagem continua constante quando a dimensão de pixels ou a resolução é alterada. Por exemplo, se a resolução de um arquivo for alterada, a largura e a altura também serão para manter a mesma quantidade de dados da imagem.

No Photoshop, é possível ver a relação entre o tamanho e a resolução da imagem na caixa de diálogo Tamanho da imagem (escolha Imagem > Tamanho da imagem). Desmarque Restaurar resolução da imagem para não alterar a quantidade de dados de imagem na foto. A seguir altere a largura, altura ou resolução. Conforme um valor é alterado, os outros dois também mudam proporcionalmente.



As dimensões em pixels equivalem ao tamanho do documento (saída) multiplicado pela resolução.
A. *Resolução e dimensões originais* ***B.*** *Diminuição da resolução sem alterar as dimensões em pixels (sem redefinição da resolução)* ***C.*** *A diminuição da resolução no mesmo tamanho de documento reduz as dimensões em pixels (com redefinição da resolução).*

Exibir rapidamente o tamanho de imagem atual

Se desejar exibir rapidamente o tamanho da imagem atual de um documento, use a caixa de informações na parte inferior da janela do documento.

❖ Posicione o ponteiro sobre a caixa de informações do arquivo e mantenha pressionado o botão do mouse.

Mais tópicos da Ajuda

"Visualização das informações do arquivo na janela do documento" na página 31

Tamanho do arquivo

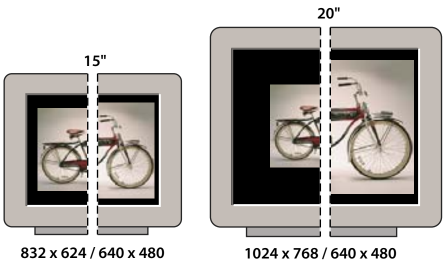
O tamanho de arquivo de uma imagem corresponde ao tamanho digital do arquivo de imagem, medido em kilobytes (K), megabytes (MB) ou gigabytes (GB). O tamanho do arquivo é proporcional às dimensões em pixels da imagem. Imagens com um número maior de pixels podem reproduzir mais detalhes em um determinado tamanho impresso, mas exigem mais espaço em disco para armazenamento e podem ser mais lentas na edição e impressão. Conseqüentemente, a resolução da imagem torna-se um ajuste entre a qualidade da imagem (capturando todos os dados necessários) e o tamanho do arquivo.

Outro fator que afeta o tamanho do arquivo é o formato do arquivo. Por causa da variação nos métodos de compactação utilizados pelos formatos GIF, JPEG e PNG, os tamanhos de arquivo podem variar consideravelmente para as mesmas dimensões em pixels. Da mesma maneira, a profundidade de bits de cores e o número de camadas e canais em uma imagem afetam o tamanho do arquivo.

O Photoshop oferece suporte para dimensões em pixels de até 300.000 por 300.000 pixels por imagem. Essa restrição limita o tamanho da impressão e a resolução disponíveis para uma imagem.

Sobre a resolução do monitor

A resolução do monitor é descrita em dimensões de pixel. Por exemplo, se a resolução do monitor e as dimensões de pixel da foto tiverem o mesmo tamanho, a foto preencherá a tela quando for visualizada a 100%. A largura da imagem exibida na tela depende de uma combinação de fatores: as dimensões de pixel da imagem, o tamanho do monitor e a configuração da resolução do monitor. No Photoshop, é possível alterar a ampliação da imagem na tela, o que facilita o trabalho com imagens de qualquer dimensão de pixel.



Uma imagem de 620 x 400 pixels exibida em monitores de vários tamanhos e resoluções.

Ao preparar imagens para visualização na tela, leve em consideração a menor resolução do monitor em que a foto pode ser visualizada.

Sobre a resolução da impressora

A resolução da impressora é medida em pontos de tinta por polegada, também conhecida como dpi. Geralmente, quanto mais pontos por polegada, melhor será o resultado impresso. A maioria das impressoras jato de tinta tem uma resolução de aproximadamente 720 a 2880 dpi. (Tecnicamente, as impressoras jato de tinta tem um jato microscópico de tinta, não pontos reais como fotocompositoras ou impressoras a laser.)

A resolução da impressora é diferente da resolução da imagem, mas ambas estão relacionadas. Para imprimir uma foto de alta qualidade em uma impressora jato de tinta, uma resolução de imagem de pelo menos 220 ppi deve produzir bons resultados.

Freqüência de tela corresponde ao número de pontos da impressora, ou de células de meio-tom, por polegada utilizados para imprimir imagens em tons de cinza ou separações de cores. Também conhecida como *controle da tela* ou *linhas da tela*, a freqüência é medida em linhas por polegada (lpi) ou de células por polegada em uma tela de meio-tom. Quanto mais alta a resolução do dispositivo de saída, mais preciso é o controle da tela (mais alto) usado.

A relação entre a resolução da imagem e a freqüência de tela determina a qualidade dos detalhes na imagem impressa. Para produzir uma imagem de meio-tom com a melhor qualidade, é utilizada geralmente uma resolução de imagem que varia de 1,5 até 2 vezes a freqüência de tela. Entretanto, com algumas imagens e dispositivos de saída, uma resolução mais baixa pode produzir bons resultados. Para determinar a freqüência de tela da sua impressora, consulte a documentação correspondente ou entre em contato com o provedor de serviços.

Nota: *algumas fotocompositoras e impressoras a laser de 600 dpi usam tecnologias de vídeo diferentes das de meio-tom. Se estiver imprimindo uma imagem em uma impressora que não seja de meio-tom, consulte seu provedor de serviços ou a documentação da impressora para conhecer as resoluções de imagem recomendadas.*



Exemplos de freqüência de tela
A. *65 lpi: Tela inferior normalmente usada na impressão de boletins informativos e cupons de mercadorias* ***B.*** *85 lpi: Tela padrão normalmente usada na impressão de jornais* ***C.*** *133 lpi: Tela de alta qualidade normalmente usada na impressão de revistas de quatro cores* ***D.*** *177 lpi: Tela de altíssima qualidade normalmente usada para relatórios anuais e imagens em livros de artes*

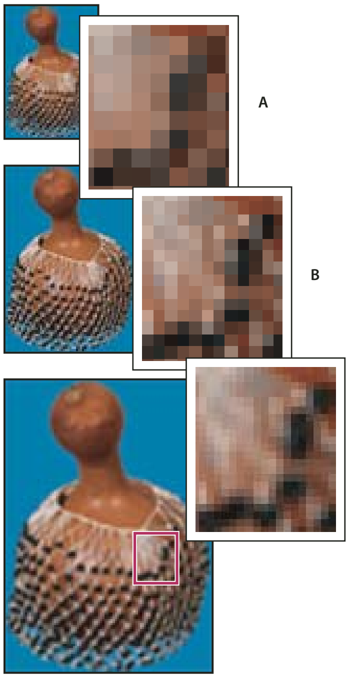
Mais tópicos da Ajuda

"Sobre impressões em desktop" na página 453

"Preparação de imagens para uma prensa tipográfica" na página 461

Redefinição da resolução

Redefinir a resolução é alterar a quantidade de dados da imagem conforme as dimensões de pixel ou a resolução de uma imagem são alteradas. Quando você *diminui a resolução* (reduz o número de pixels), algumas informações são excluídas da imagem. Ao *redefinir uma resolução mais alta* (aumentar o número de pixels ou *aumentar a resolução*), são adicionados novos pixels. Especifique um método de *interpolação* para determinar como os pixels serão adicionados ou excluídos.



Redefinição da resolução de pixels
A. *Resolução reduzida* ***B.*** *Original* ***C.*** *Resolução aumentada (pixels selecionados exibidos para cada conjunto de imagens)*

Lembre-se de que a redefinição da resolução pode gerar uma imagem de qualidade inferior. Por exemplo, quando você redefine a resolução da imagem com dimensões em pixels maiores, a imagem perde alguns detalhes e a nitidez. Aplicar o filtro Máscara de Nitidez a uma imagem com resolução redefinida ajuda a focalizar novamente os detalhes da imagem.

É possível evitar a redefinição da resolução digitalizando ou criando a imagem com uma resolução suficientemente alta. Para visualizar os efeitos da alteração das dimensões em pixels na tela ou para imprimir provas com diferentes resoluções, redefina uma cópia do seu arquivo.

O Photoshop redefine a resolução das imagens usando um *método de interpolação* para atribuir valores de cores a novos pixels com base nos valores de cores dos pixels existentes. É possível escolher o método a ser utilizado na caixa de diálogo Tamanho da imagem.

Pelo mais Próximo Um método rápido e menos preciso de reproduzir pixels de uma imagem. Esse método deve ser usado com ilustrações que contenham arestas sem suavização de serrilhado, para preservar as arestas sólidas e produzir um arquivo menor. Entretanto, esse método pode produzir efeitos irregulares, que se tornam visíveis ao distorcer ou redimensionar uma imagem ou ao executar várias manipulações em uma seleção.

Bilinear Um método que adiciona pixels, calculando a média dos valores de cor dos pixels adjacentes. Produz resultados de qualidade média.

Bicúbico Um método mais lento, porém, mais preciso, baseado no exame dos valores dos pixels adjacentes. Por usar cálculos mais complexos, Bicúbico produz gradações tonais mais suaves do que Pelo mais Próximo ou Bilinear.

Bicúbico mais Suave Um bom método para aumentar imagens com base na interpolação Bicúbica, mas desenvolvido para produzir resultados mais suaves.

Bicúbico mais Nítido Um bom método para reduzir o tamanho da imagem com base na interpolação Bicúbica, com nitidez aprimorada. Esse método mantém os detalhes em uma imagem com resolução redefinida. Se Bicúbico mais Nítido tornar nítido demais algumas áreas da imagem, tente usar o Bicúbico.

É possível especificar um método de interpolação padrão a ser usado sempre que o Photoshop redefine a resolução dos dados da imagem. Escolha Editar > Preferências > Geral (Windows) ou Photoshop > Preferências > Geral (Mac OS) e escolha um método no menu Métodos de Interpolação de Imagem.

Mais tópicos da Ajuda

"Recomendações para tornar nítido" na página 166

Alteração das dimensões de pixel de uma imagem

A alteração das dimensões de pixel de uma imagem afeta não só seu tamanho na tela, mas também sua qualidade e características impressas (suas dimensões impressas ou a resolução da imagem).

1. Escolha Imagem > Tamanho da imagem.
2. Para manter as proporções atuais entre a largura e a altura dos pixels, selecione Restringir Proporções. Essa opção atualiza automaticamente a largura quando a altura é alterada e vice-versa.
3. Em Dimensões em Pixels, digite valores para Largura e Altura. Para digitar valores como porcentagens das dimensões atuais, escolha Porcentagem como a unidade de medida. O novo tamanho de arquivo da imagem é exibido na parte superior da caixa de diálogo Tamanho da Imagem, com o tamanho de arquivo anterior entre parênteses.
4. Verifique se a opção Redefinir a Resolução da Imagem está marcada e escolha um método de interpolação.
5. Se a imagem apresentar camadas com estilos aplicados, selecione Redimensionar Estilos para redimensionar os efeitos na imagem redimensionada. Essa opção apenas estará disponível se a opção Restringir Proporções estiver selecionada.
6. Ao concluir a configuração das opções, clique em OK.

Para obter os melhores resultados ao produzir uma imagem menor, reduza a resolução e aplique o filtro Máscara de Nitidez. Para produzir uma imagem maior, digitalize-a novamente com uma resolução mais alta.

Como alterar as dimensões e a resolução da impressão

Ao criar uma imagem para mídia impressa, é útil especificar o tamanho da imagem em relação às dimensões impressas e à resolução da imagem. Essas duas medidas, chamadas de *tamanho do documento*, determinam a contagem total de pixels e, portanto, o tamanho do arquivo da imagem; o tamanho do documento também determina o tamanho base no qual uma imagem é colocada em outro aplicativo. Além disso, é possível manipular o redimensionamento da imagem impressa com o comando Imprimir. Entretanto, as alterações efetuadas com esse comando afetarão somente a imagem impressa, mas não o tamanho do documento do arquivo da imagem.

Se você ativar a redefinição da resolução para a imagem, poderá alterar as dimensões de impressão e a resolução de maneira independente (além de alterar o número total de pixels na imagem). Se você desativar a redefinição da resolução, poderá alterar as dimensões ou a resolução — o Photoshop ajustará o outro valor automaticamente para preservar a contagem total de pixels. Para obter a melhor qualidade de impressão, altere primeiramente as dimensões e a resolução sem redefinir a resolução. Em seguida, redefina a resolução conforme necessário.

1 Escolha Imagem > Tamanho da imagem.

2 Altere as dimensões de impressão e/ou a resolução da imagem:

- Para alterar apenas as dimensões de impressão ou apenas a resolução e o ajuste do número total de pixels na imagem proporcionalmente, selecione Redefinir a resolução da imagem e escolha um método de interpolação.
- Para alterar as dimensões de impressão e a resolução, sem alterar o número total de pixels de uma imagem, desmarque a opção Redefinir a Resolução da Imagem.

3 Para manter as proporções atuais entre a largura e a altura da imagem, selecione Restringir Proporções. Essa opção altera automaticamente a largura quando a altura é alterada e vice-versa.

4 Em Tamanho do Documento, digite novos valores para a largura e a altura. Se desejar, escolha uma nova unidade de medida. Observe que, para Largura, a opção Colunas utiliza a largura e os tamanhos de medianiz especificados nas preferências de Unidades e Réguas.

5 Para Resolução, digite um novo valor. Se desejar, escolha uma nova unidade de medida.

Para restaurar os valores iniciais exibidos na caixa de diálogo Tamanho da imagem, mantenha pressionada a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) e clique em Redefinir.

Mais tópicos da Ajuda

"Posição e dimensionamento de imagens" na página 456

"Impressão de imagens" na página 454

"Especificação de colunas para uma imagem" na página 34

Determinação de uma resolução sugerida para uma imagem

Para imprimir uma imagem usando uma tela de meio-tom, a faixa de resoluções de imagem compatíveis depende da freqüência de tela do dispositivo de saída. O Photoshop pode determinar a resolução de imagem recomendada com base na freqüência de tela do dispositivo de saída.

Nota: *se a resolução da imagem for 2,5 vezes maior que a do controle da tela, aparecerá uma mensagem de alerta ao imprimir a imagem. Isso significa que a resolução da imagem é maior do que o necessário para a impressora. Salve uma cópia do arquivo e reduza a resolução.*

1 Escolha Imagem > Tamanho da imagem.

2 Clique em Automático.

3 Para Tela, digite a freqüência de tela do dispositivo de saída. Se necessário, escolha outra unidade de medida. Observe que o valor da tela é usado apenas para calcular a resolução da imagem e não para definir a tela para impressão.

Nota: *para especificar o controle da tela de meio-tom para impressão, use a caixa de diálogo Telas de Meio-Tom, que pode ser acessada por meio do comando Imprimir.*

4 Em Qualidade, selecione uma opção:

Rascunho Produz uma resolução igual à freqüência de tela (não inferior a 72 pixels por polegada).

Boa Produz uma resolução 1,5 vezes maior que a freqüência de tela.

Máxima Produz uma resolução 2 vezes maior que a freqüência de tela.

Visualização do tamanho da impressão na tela

❖ Siga um destes procedimentos:

- Escolha Visualizar > Tamanho da impressão.
- Selecione a ferramenta Mão ou a ferramenta Zoom e clique em Tamanho da Impressão na barra de opções.

A imagem é exibida novamente no tamanho impresso aproximado, conforme especificado na área Tamanho do Documento da caixa de diálogo Tamanho da Imagem. O tamanho e a resolução do monitor afetam o tamanho da impressão na tela.

Obtenção de imagens a partir de câmeras e scanners

Obtenção de imagens digitais a partir de câmeras

É possível copiar imagens para o seu computador, conectando a câmera ou um leitor de cartão de mídia ao computador.

- Utilize o comando Obter fotos da câmera no Adobe® Bridge® para fazer o download de fotos e organizar, renomear e aplicar metadados a elas.
- Se a câmera ou o leitor de cartão aparecer como uma unidade no seu computador, copie as imagens diretamente para o disco rígido ou para o Adobe Bridge.
- Use o software fornecido com a câmera, o Windows Image Acquisition (WIA) ou o Image Capture (Mac OS). Para obter mais informações sobre como usar o Windows Image Acquisition ou o Image Capture, consulte a documentação do computador.

Como importar imagens de uma câmera digital usando o WIA (apenas Windows)

Algumas câmeras digitais importam imagens usando o suporte do Windows Image Acquisition (WIA). Quando o WIA é utilizado, o Photoshop trabalha com o Windows e o software da câmera digital ou do scanner para importar imagens diretamente para o Photoshop.

1. Escolha Arquivo > Importar > Suporte WIA.
2. Escolha um destino para salvar os arquivos de imagem no computador.
3. Verifique se a opção Abrir Imagens Adquiridas no Photoshop está selecionada. Se estiver importando muitas imagens ou se desejar editá-las mais tarde, desmarque essa opção.
4. Para salvar as imagens importadas diretamente em uma pasta cujo nome é a data atual, marque a opção Subpasta Exclusiva.
5. Clique em Iniciar.
6. Selecione a câmera digital a partir da qual as imagens serão importadas.

Nota: *se o nome da câmera não estiver exibido no submenu, verifique se o software e os drivers foram instalados corretamente e se a câmera está conectada.*

7 Escolha uma ou mais imagens que deseja importar:

- Na lista de miniaturas, clique na imagem para importá-la.
- Mantenha a tecla Shift pressionada e clique em várias imagens para importá-las ao mesmo tempo.
- Clique em Selecionar Tudo para importar todas as imagens disponíveis.

8 Clique em Obter Imagem para importar a imagem.

Importação de imagens digitalizadas

Não se esqueça de instalar o software necessário para o scanner. Alguns softwares de scanner permitem designar o Photoshop como um editor ou visualizador externo de imagens após a conclusão da digitalização. Outros softwares de digitalização salvam a imagem como um arquivo no computador que pode ser aberto no Photoshop.

Nota: *os drivers do scanner têm suporte do fabricante do scanner, não da Adobe® Systems Incorporated. Se ocorrer um problema na digitalização, verifique se você está utilizando a versão mais recente do driver de scanner e do software.*

Você também pode importar imagens digitalizadas diretamente de qualquer scanner com um módulo de plug-in compatível com Photoshop. Para importar a digitalização usando um módulo de plug-in, escolha o nome do scanner no submenu Arquivo > Importar. Consulte a documentação de seu scanner quanto às instruções de instalação do plug-in do scanner. Ou use o software do fabricante do scanner para digitalizar suas imagens e salvá-las como arquivos TIFF, PICT ou BMP. Em seguida, abra os arquivos no Photoshop.

Nota: *Para importar imagens de scanners TWAIN-compatíveis, consulte* *"Como importar imagens usando a interface TWAIN" na página 621.*

Mais tópicos da Ajuda

"Sobre os módulos de plug-in" na página 41

"Como determinar a resolução da digitalização para impressão" na página 465

Importação de imagens a partir de um scanner usando o Suporte WIA (Somente Windows)

1 Escolha Arquivo > Importar > Suporte WIA.

2 Escolha um destino no computador para salvar os arquivos de imagem.

3 Clique em Iniciar.

4 Verifique se a opção Abrir Imagens Adquiridas no Photoshop está selecionada. Se houver muitas imagens a serem importadas ou se desejar editá-las posteriormente, desmarque essa opção.

5 Verifique se a opção Subpasta Exclusiva está selecionada se desejar salvar as imagens importadas diretamente em uma pasta nomeada com a data atual.

6 Selecione o scanner que deseja usar.

Nota: *se o nome do seu scanner não estiver exibido no submenu, verifique se o software e os drivers foram instalados corretamente e se o scanner está conectado.*

7 Escolha o tipo de imagem que deseja digitalizar:

Figura Colorida Usa as configurações padrão para digitalizar imagens coloridas.

Figura em Tons de Cinza Usa as configurações padrão para digitalizar imagens em tons de cinza.

Figura ou Texto em Preto e Branco Usa as configurações padrão.

Ajustar a Qualidade da Figura Digitalizada Usa as configurações personalizadas.

8 Clique na visualização para ver a digitalização. Se necessário, arraste as alças da caixa delimitadora para ajustar o tamanho do corte demarcado.

9 Clique em Digitalizar.

10 A imagem digitalizada será salva no formato BMP.

Criação, abertura e importação de imagens

Criar uma imagem

1 Escolha Arquivo > Novo.

2 Na caixa de diálogo Novo, digite um nome para a imagem.

3 (Opcional) Escolha o tamanho do documento no menu Predefinição.

Nota: *Para criar um documento com o conjunto de dimensões de pixel para um dispositivo específico, clique no botão Device Central.*

4 Defina a altura e a largura escolhendo uma predefinição no menu Tamanho ou inserindo valores nas caixas de texto Largura e Altura.

Para que os valores de largura, altura, resolução, modo de cores e profundidade de bits da nova imagem correspondam aos valores de qualquer imagem aberta, escolha um nome de arquivo na seção inferior do menu Predefinição.

5 Defina a resolução, o modo de cores e a profundidade de bits.

Caso tenha copiado uma seleção na área de transferência, a resolução e as dimensões da imagem utilizarão automaticamente como base os dados dessa imagem.

6 Selecione uma opção de cor da tela de pintura:

Branco Preenche a camada de plano de fundo com branco, a cor de plano de fundo padrão.

Cor do Plano de Fundo Preenche a camada de plano de fundo com a cor de plano de fundo atual.

Transparente Torna transparente a primeira camada, sem valores de cor. O documento resultante terá uma única camada transparente como conteúdo.

7 (Opcional) Se necessário, clique no botão Avançado para exibir mais opções.

8 (Opcional) Em Avançado, escolha um perfil de cores ou selecione Não efetuar gerenciamento de cores neste documento. Em Proporções de pixel, escolha Quadrado, a não ser que a imagem esteja sendo usada para vídeo. Nesse caso, escolha outra opção para utilizar pixels não quadrados.

9 Ao concluir, salve as configurações como uma predefinição, clicando no botão Salvar predefinição, ou clique em OK para abrir o novo arquivo.

Mais tópicos da Ajuda

"Modos de cores" na página 79

"Sobre a criação de imagens para vídeo" na página 492

"Sobre as cores do primeiro plano e do plano de fundo" na página 88

Como abrir arquivos

Abra arquivos usando os comandos Abrir e Abrir recente. Também é possível abrir arquivos no Photoshop a partir do Adobe Bridge ou do Adobe® Photoshop® Lightroom™.

Ao abrir determinados arquivos, como camera raw e PDF, especifique as configurações e as opções em uma caixa de diálogo antes que os arquivos sejam completamente abertos no Photoshop.

Além de imagens estáticas, os usuários do Photoshop® Extended podem abrir e editar arquivos 3D, de seqüência de vídeo e imagem. Para obter mais informações, consulte "Como importar arquivos de vídeo e seqüências de imagem (Photoshop Extended)" na página 497.

***Nota:** O Photoshop usa módulos de plug-in para abrir e importar muitos formatos de arquivo. Se um formato de arquivo não aparece na caixa de diálogo Abrir ou no submenu Arquivo > Importar, pode ser preciso instalar o módulo de plug-in do formato.*

Às vezes, o Photoshop não consegue determinar o formato correto do arquivo. Isso pode acontecer, por exemplo, porque o arquivo foi transferido entre dois sistemas operacionais. Às vezes, uma transferência entre o Mac OS e o Windows pode provocar a identificação incorreta do formato do arquivo. Nesse caso, é necessário especificar o formato correto no qual o arquivo será aberto.

Mantenha (quando possível) as camadas, as máscaras, a transparência, as formas compostas, as fatias, os mapas de imagem e o texto editável ao importar a arte do Illustrator para o Photoshop. No Illustrator, exporte a arte no formato de arquivo do Photoshop (PSD). Se a arte do Illustrator contiver elementos não aceitos no Photoshop, a aparência da arte-final será preservada, mas as camadas serão mescladas e a arte-final será rasterizada.

Mais tópicos da Ajuda

"Sobre os módulos de plug-in" na página 41

Como abrir um arquivo usando o comando Abrir

1 Escolha Arquivo > Abrir.

2 Selecione o nome do arquivo que deseja abrir. Se o arquivo não aparecer, selecione a opção para exibir todos os arquivos no menu pop-up Arquivos do tipo (Windows) ou Ativar (Mac OS).

3 Clique em Abrir. Em alguns casos, é exibida uma caixa de diálogo que permite definir opções específicas para cada formato.

***Nota:** se uma mensagem de aviso de perfil de cores for exibida, especifique se é necessário usar o perfil incorporado como o espaço de trabalho, converter a cor do documento em espaço de trabalho ou reverter o perfil incorporado. Para obter mais informações, consulte Gerenciamento de cores de imagens importadas.*

Abertura de um arquivo recém-utilizado

❖ Escolha Arquivo > Abrir recente e selecione um arquivo no submenu.

***Nota:** para especificar o número de arquivos listados no menu Abrir recente, altere a opção A lista de arquivos recentes contém nas preferências de Controle de arquivo. Escolha Editar > Preferências > Controle de arquivo (Windows) ou Photoshop > Preferências > Controle de arquivo (Mac OS).*

Especificação do formato em que os arquivos serão abertos

Se um arquivo tiver sido salvo com uma extensão que não corresponda ao formato verdadeiro (por exemplo, um arquivo PSD salvo com uma extensão .gif) ou não tiver extensão, talvez não possa ser aberto pelo Photoshop. Selecione o formato correto para que o Photoshop reconheça e abra o arquivo.

❖ Siga um destes procedimentos:

- (Windows) Escolha Arquivo > Abrir como e selecione o arquivo que deseja abrir. Em seguida, escolha o formato desejado no menu pop-up Abrir como e clique em Abrir.
- (Mac OS) Escolha Arquivo > Abrir e escolha Todos os documentos no menu pop-up Mostrar. Em seguida, selecione o arquivo que deseja abrir, escolha o formato de arquivo desejado no menu pop-up Formato e clique em Abrir.

Nota: *se o arquivo não abrir, talvez o formato escolhido não corresponda ao seu formato real ou o arquivo pode estar corrompido.*

Como abrir arquivos PDF

O Adobe PDF é um formato de arquivo versátil que pode representar dados de vetor e de bitmap. Ele tem recursos de navegação e pesquisa de documentos eletrônicos e é o principal formato para o Adobe Illustrator e Adobe Acrobat.

Alguns arquivos PDF contêm uma única imagem e outros contêm várias páginas e imagens. Ao abrir um arquivo PDF no Photoshop, é possível escolher as páginas ou imagens a serem abertas e especificar opções de rasterização.

Também é possível importar dados PDF usando os comandos Inserir e Colar, além do recurso de arrastar-e-soltar. A página ou imagem é colocada em uma camada separada como um Objeto inteligente.

Nota: *o procedimento a seguir é válido apenas para abrir arquivos PDF genéricos no Photoshop. Não é necessário especificar opções na caixa de diálogo Importar PDF ao abrir os arquivos Photoshop PDF.*

1 Siga um destes procedimentos:

- (Photoshop) Escolha Arquivo > Abrir.
- (Bridge) Selecione o arquivo PDF e escolha Arquivo > Abrir com > Adobe Photoshop. Pule para a etapa 3.

2 Na caixa de diálogo Abrir, selecione o nome do arquivo e clique em Abrir.

3 Em Selecionar na caixa de diálogo Importar PDF, selecione Páginas ou Imagens, dependendo dos elementos do documento PDF que deseja importar.

4 Clique nas miniaturas para selecionar as páginas ou imagens que deseja abrir. Para selecionar mais de uma página ou imagem, clique nelas com a tecla Shift pressionada. O número de itens selecionados aparecerão na janela de visualização. Se estiver importando imagens, pule para a etapa 8.

Nota: *use o menu Tamanho da Miniatura para ajustar a exibição da miniatura na janela de visualização. A opção Ajustar Página ajusta uma miniatura na janela de visualização. Será exibida uma barra de rolagem se houver vários itens.*

5 Para atribuir um nome ao novo documento, digite-o na caixa de texto Nome. Se estiver importando mais de uma página ou imagem, vários documentos serão abertos com o nome base seguido de um número.

6 Em Opções de Página, escolha uma opção no menu Cortar Para para especificar a parte do documento PDF a ser incluída:

Caixa Delimitadora Corta a menor região retangular que inclui todos os textos e gráficos da página. Essa opção elimina espaços em branco externos e quaisquer elementos do documento fora da Caixa de Apara.

***Nota:** a caixa Delimitadora não cortará o espaço em branco que é parte de um plano de fundo criado pelo aplicativo de origem.*

Caixa de Mídia Corta o tamanho original da página.

Caixa de Corte Corta a região de recorte (margens de corte) do arquivo PDF.

Caixa de Sangria Corta a região especificada no arquivo PDF para acomodar limitações inerentes nos processos de produção, como corte, dobradura e aparagem.

Caixa de Apara Corta a região especificada para o tamanho final planejado da página.

Caixa de Arte Corta a região especificada no arquivo PDF para inserir os dados PDF em outro aplicativo.

7 Em Tamanho da imagem, insira os valores (se necessário) para Altura e Largura:

- Para preservar a proporção das páginas conforme são dimensionadas para se ajustarem ao retângulo definido pelos valores de Largura e Altura, selecione Restringir proporções.
- Para dimensionar as páginas exatamente nos valores de Largura e Altura, desmarque Restringir proporções. Podem ocorrer distorções durante o dimensionamento das páginas.

Quando mais de uma página é selecionada, as caixas de texto Largura e Altura exibem os valores máximos de largura e altura das páginas selecionadas. Todas as páginas são renderizadas no tamanho original se a opção Restringir proporções estiver selecionada e os valores de Largura e Altura não tiverem sido alterados. A alteração dos valores dimensiona todas as páginas proporcionalmente conforme são rasterizadas.

8 Especifique as seguintes opções em Tamanho da imagem:

Resolução Define a resolução do novo documento. Consulte também "Sobre dimensões em pixels e resolução da imagem impressa" na página 53.

Modo Define o modo de cores do novo documento. Consulte também "Modos de cores" na página 79.

Profundidade de Bits Define a profundidade de bits do novo documento. Consulte também "Profundidade de bits" na página 52.

Os valores de Largura e Altura além de Resolução determinam a dimensão de pixels final do documento resultante.

9 Para suprimir avisos de perfil de cores, selecione Suprimir Avisos.

10 Clique em OK.

Mais tópicos da Ajuda

"PDF" na página 441

"Sobre objetos inteligentes" na página 276

"Inserção de arquivos" na página 66

"Cópia entre aplicativos" na página 226

Como abrir um arquivo EPS

O formato PostScript Encapsulado (EPS) pode representar dados de bitmap e de vetor e é aceito por praticamente todos os programas gráficos, de ilustração e de layout de página. O aplicativo da Adobe que produz principalmente arte-final PostScript é o Adobe Illustrator. Ao ser aberto, um arquivo EPS contendo arte vetorial é *rasterizado* — as linhas e curvas definidas matematicamente da arte-final vetorial são convertidas em pixels ou bits de uma imagem bitmap.

Também é possível importar a arte-final PostScript para o Photoshop usando os comandos Inserir e Colar, além do recurso de arrastar-e-soltar.

1 Escolha Arquivo > Abrir.

2 Selecione o arquivo que deseja abrir e clique em Abrir.

3 Indique as dimensões, a resolução e o modo desejados. Para manter a mesma proporção entre a altura e a largura, selecione Restringir Proporções.

4 Para minimizar linhas irregulares nas arestas da arte-final, selecione Suavização de Serrilhado.

Mais tópicos da Ajuda

"Inserção de arquivos" na página 66

"Cópia entre aplicativos" na página 226

Inserção de arquivos

O comando Inserir adiciona um arquivo fotográfico, artístico ou qualquer arquivo suportado pelo Photoshop como um Objeto inteligente ao documento. Os objetos inteligentes podem ser dimensionados, inclinados, girados ou deformados sem degradar a imagem.

Colocação de um arquivo no Photoshop

1 Abra o documento do Photoshop que é o destino da arte-final ou foto inserida.

2 Siga um destes procedimentos:

- (Photoshop) Escolha Arquivo > Inserir, selecione o arquivo que deseja inserir e clique em Inserir.

Você também pode arrastar um arquivo do Windows ou Mac OS para uma imagem do Photoshop aberta.

- (Bridge) Selecione o arquivo e escolha Arquivo > Inserir > No Photoshop.

3 Se estiver inserindo um arquivo PDF ou do Illustrator (AI), será exibida a caixa de diálogo Inserir PDF. Selecione a página ou imagem que deseja inserir, defina as opções de Corte e clique em OK. Para obter mais informações sobre as opções da caixa de diálogo Inserir PDF, consulte "Colocação de arquivos PDF ou do Illustrator no Photoshop" na página 67.

A arte-final inserida aparece dentro de uma caixa delimitadora, na parte central da imagem do Photoshop. A arte-final mantém suas proporções originais, no entanto, se ela for maior que a imagem do Photoshop, será redimensionada para se ajustar à imagem.

Nota: *além do comando Inserir, também é possível adicionar arte-final ao Adobe Illustrator como um Objeto inteligente copiando e colando a arte-final do Illustrator em um documento Photoshop. Consulte "Colagem de artes do Adobe Illustrator no Photoshop" na página 68.*

4 (Opcional) Reposicione ou transforme a arte-final inserida, seguindo um deste procedimentos:

- Para reposicionar a arte inserida, posicione o ponteiro dentro da caixa delimitadora da arte-final inserida e arraste, ou na barra de opções, digite um valor para X para especificar a distância entre o ponto do centro da arte-final inserida e a aresta esquerda da imagem. Digite um valor para Y para especificar a distância entre o ponto do centro da arte-final inserida e a aresta superior da imagem.

- Para redimensionar a arte inserida, arraste uma das alças do canto da caixa delimitadora ou digite valores para W e H na barra de opções. Ao arrastar, mantenha a tecla Shift pressionada para restringir as proporções.
- Para girar a arte inserida, posicione o ponteiro fora da caixa delimitadora (o ponteiro se transforma em uma seta curva) e arraste ou digite um valor (em graus) para a opção Rotação na barra de opções. A arte-final é girada em torno do ponto do centro da arte-final inserida. Para ajustar o ponto do centro, arraste-o até um novo local ou clique em uma alça no ícone de Ponto do centro da barra de opções.
- Para inclinar a arte inserida, mantenha pressionada a tecla Ctrl (Windows) ou Command (Mac OS) e arraste uma alça lateral da caixa delimitadora.
- Para distorcer a arte, escolha Editar > Transformar > Distorcer e, em seguida, escolha uma distorção no menu pop-up Estilo de distorção na barra de opções.

Se você escolher Personalizar no menu pop-up Estilo de distorção, arraste os pontos de controle, um segmento da caixa delimitadora ou malha ou uma área dentro da malha para distorcer a imagem.

5 Caso esteja inserindo um arquivo PDF, EPS ou do Adobe Illustrator, defina a opção Suavização de Serrilhado na barra de opções, conforme desejado. Para mesclar os pixels das arestas durante a rasterização, marque a opção Suavização de Serrilhado. Para produzir uma transição de arestas sólidas entre os pixels das arestas durante a rasterização, desmarque essa opção.

6 Siga um destes procedimentos:

- Clique em Confirmar ✓ na barra de opções ou pressione Enter (Windows) ou Return (Mac OS) para confirmar a arte-final inserida em uma nova camada.
- Clique em Cancelar , na barra de opções, ou pressione a tecla Esc para cancelar a inserção.

Mais tópicos da Ajuda

“Redimensionamento, giro, inclinação, distorção, aplicação de perspectiva ou deformação” na página 174

“Deformação de itens” na página 177

Colocação de arquivos PDF ou do Illustrator no Photoshop

Ao inserir um arquivo PDF ou do Adobe Illustrator, defina as opções da caixa de diálogo Inserir PDF para inserir a arte-final.

1 Com o documento de destino do Photoshop aberto, insira o arquivo PDF ou do Adobe Illustrator.

2 Em Selecionar na caixa de diálogo Inserir PDF, selecione Página ou Imagem, dependendo dos elementos do documento PDF que deseja importar. Se o arquivo PDF tiver várias páginas ou imagens, clique na miniatura da página ou do arquivo que deseja inserir.

Nota: *use o menu Tamanho da Miniatura para ajustar a exibição da miniatura na janela de visualização. A opção Ajustar Página ajusta uma miniatura na janela de visualização. Será exibida uma barra de rolagem se houver vários itens.*

3 Em Opções, escolha uma opção no menu Cortar Para para especificar a parte do documento PDF ou do Illustrator (AI) a ser incluída:

Caixa Delimitadora Corta a menor região retangular que inclui todos os textos e gráficos da página. Essa opção elimina espaços em branco externos.

Caixa de Mídia Corta o tamanho original da página.

Caixa de Corte Corta a região de recorte (margens de corte) do arquivo PDF.

Caixa de Sangria Corta a região especificada no arquivo PDF para acomodar limitações inerentes nos processos de produção, como corte, dobradura e aparagem.

Caixa de Apara Corta a região especificada para o tamanho final planejado da página.

Caixa de Arte Corta a região especificada no arquivo PDF para inserir os dados PDF em outro aplicativo.

4 Clique em OK para fechar a caixa de diálogo Inserir PDF.

5 Se necessário, defina opções de posicionamento, redimensionamento, inclinação, rotação, deformação ou suavização de serrilhado na barra de opções.

6 Clique em Confirmar ✓ para inserir a arte-final como um Objeto inteligente em uma nova camada do documento de destino.

Colagem de artes do Adobe Illustrator no Photoshop

É possível copiar a arte do Adobe Illustrator e colá-la em um documento do Photoshop.

1 No Adobe Illustrator, especifique as preferências para o comportamento do recurso copiar e colar:

- Para rasterizar automaticamente a arte quando é colada em um documento do Photoshop, desative as opções PDF e AICB (Sem Suporte a Transparência) nas preferências de Controle de Arquivo e Área de Transferência.
- Para colar a arte como um Objeto Inteligente, imagem rasterizada, demarcador ou camada de forma, ative as opções PDF e AICB (Sem Suporte a Transparência) nas preferências de Controle de Arquivo e Área de Transferência.

2 Abra um arquivo no Adobe Illustrator, selecione a arte que deseja copiar e escolha Editar > Copiar.

3 No Photoshop, abra o documento no qual que deseja colar a arte do Adobe Illustrator e escolha Editar > Colar.

Nota: *se as opções PDF e AICB (Sem Suporte a Transparência) não estiverem desativadas nas preferências de Controle de Arquivo e Área de Transferência do Adobe Illustrator, a arte será automaticamente rasterizada quando for colada no documento do Photoshop. É possível ignorar as etapas restantes deste procedimento.*

4 Na caixa de diálogo Colar, selecione como deseja colar a arte do Adobe Illustrator e clique em OK:

Objeto inteligente Cola a arte como um objeto inteligente de vetor que pode ser redimensionado, transformado ou movido degradando a imagem. Quando a arte é inserida, os dados do arquivo são incorporados ao documento do Photoshop em uma camada separada.

Pixels Cola a arte como pixels que podem ser redimensionados, transformados ou movidos antes da rasterização e inserção em sua própria camada no documento do Photoshop.

Demarcador Cola a arte como um demarcador que pode ser editado com as ferramentas Caneta, Seleção de Demarcador e Seleção Direta. O demarcador é colado na camada selecionada no painel Camadas.

Formar Camada Cola a arte como uma nova camada de forma (uma camada que contém um demarcador preenchido com a cor do primeiro plano).

5 Se tiver selecionado Objeto inteligente ou Pixels na caixa de diálogo Colar, faça as transformações desejadas e clique em Enter ou Return para inserir a arte.

Mais tópicos da Ajuda

"Inserção de arquivos" na página 66

"Sobre objetos inteligentes" na página 276

"Segmentos, componentes e pontos do demarcador" na página 344

"Criação de uma forma em uma camada de forma" na página 331

Imagens High Dynamic Range

Sobre imagens High Dynamic Range

O intervalo dinâmico (proporção entre regiões claras e escuras) no mundo visível supera facilmente o intervalo de visão humana e de imagens impressas ou exibidas no monitor. Mas, embora o olho humano possa adaptar-se a vários níveis de brilho diferentes, a maioria das câmeras e monitores de computadores pode reproduzir apenas um intervalo dinâmico fixo. Fotógrafos, artistas cinematográficos e outros profissionais que trabalham com imagens digitais devem ser seletivos sobre o que é importante na cena, pois estão trabalhando com um intervalo dinâmico limitado.

As imagens High Dynamic Range (HDR) promovem um mundo de possibilidades, porque podem representar todo o intervalo dinâmico do mundo visível. Como todos os valores de luminescência na cena do mundo real são representados proporcionalmente e armazenados em uma imagem HDR, o ajuste da exposição da imagem HDR é como o ajuste da exposição ao fotografar uma cena do mundo real.



Mesclagem de imagens de diferentes exposições para criar imagens HDR
***A.** Imagem com detalhes de sombras mas com cortes de realces* ***B.** Imagem com detalhes de realce mas com cortes de sombras* ***C.** Imagem HDR contendo o intervalo dinâmico da cena.*

No Photoshop, os valores de luminescência da imagem HDR são armazenados com uma representação numérica de ponto flutuante de 32 bits (32 bits por canal). Os valores de luminescência em uma imagem HDR estão diretamente relacionados à intensidade de luz da cena. Em contraste, arquivos de imagem com ponto não flutuante de 16 - e 8 bpc guardam valores de luminescência somente de preto ao branco de papel, refletindo um segmento extremamente pequeno do intervalo dinâmico no mundo real.

No Photoshop, o comando Mesclar para HDR Pro permite a criação de imagens HDR combinando-se múltiplas fotografias capturadas em exposições diferentes. Uma vez que uma imagem HDR contém níveis de brilho que excedem em muito as capacidades de exposição de um monitor de 24-bits padrão, o Photoshop permite o ajuste da visualização HDR. Se precisar imprimir ou usar ferramentas e filtros que não funcionam com imagens HDR, converta-os em imagens de 16 ou 8 bpc.

Suporte do Photoshop para imagens HDR de 32 bpc

Use as seguintes ferramentas, ajustes e filtros com imagens HDR de 32 bpc:

Ajustes Níveis, Exposição, Matiz/Saturação, Misturador de Canais, Filtro de Foto.

Nota: *embora o comando Exposição possa ser usado com imagens de 8 e 16 bpc, ele foi desenvolvido para fazer ajustes de exposição em imagens HDR de 32 bpc.*

Modos de Mesclagem Normal, dissolver, escurecer, multiplicar, clarear, cor mais escura, subexposição linear (adicionar), cor mais clara, diferença, subtrair, dividir, matiz, saturação, cor e luminosidade.

Criação de novos documentos de 32 bpc Na caixa de diálogo Novo, 32 bits é uma opção no menu pop-up de profundidade de bits, à direita do menu pop-up Modo de cores.

Comandos do menu Editar Todos os comandos incluindo Preencher, Traçar, Transformação livre e Transformação.

Formatos de Arquivo Photoshop (PSD, PSB), Radiance (HDR), Portable Bit Map (PBM), OpenEXR e TIFF.

Nota: *embora o Photoshop não possa salvar uma imagem HDR no formato de arquivo LogLuv TIFF, pode abrir e ler arquivos com esse formato.*

Filtros Média, desfoque de caixa, desfoque gaussiano, desfoque de movimento, desfoque radial, desfoque de forma, desfoque de superfície, adicionar ruído, nuvens, nuvens por diferença, reflexo de flash, aplicação inteligente de nitidez, máscara de nitidez, entalhe, desentrelaçamento, cores NTSC, alta freqüência, máximo, mínimo e deslocamento.

Comandos de imagem Tamanho de imagem, tamanho de tela de pintura, rotação de imagem, corte, aparar, duplicar, aplicar imagem, cálculos e variáveis.

Exibir Proporção de pixels (Personalizar proporção de pixels, Excluir proporção de pixels, Redefinir proporção de pixels etc.)

Camadas Novas camadas, camadas duplicadas, camadas de ajuste (Níveis, Vibração, Matiz/Saturação, Misturador de canais, Filtro de fotos e Exposição), camadas de preenchimento, máscaras de camada, estilos de camada, modos de mesclagem suportados e Objetos inteligentes.

Modos Cores RGB, Tons de Cinza, conversão em 8 bits/canal ou 16 bits/canal.

Proporções de pixel Suporte para documentos quadrados e não quadrados.

Seleções Inverter, Modificar borda, Transformar seleção, Salvar seleção e Carregar seleção.

Ferramentas Todas as ferramentas da caixa de ferramentas, exceto: Laço magnético, Varinha mágica, Pincel de recuperação para manchas, Pincel de recuperação, Olhos vermelhos, Substituição de cor, Pincel história da arte, Borracha mágica, Borracha de plano de fundo, Lata de tinta, Subexposição, Superexposição e Esponja. Algumas ferramentas funcionam apenas com modos de mesclagem suportados.

Para trabalhar com certos recursos do Photoshop, você pode converter uma imagem de 32 bpc em uma imagem de 16 bpc ou 8 bpc. Pressione Salvar como e converta uma cópia do arquivo de imagem para preservar o original.

Tire fotos para imagens HDR

Lembre-se das seguintes dicas ao tirar fotos que serão combinadas com o comando Mesclar para HDR Pro:

- Fixe a câmera em um tripé.
- Tire fotos suficientes para cobrir o intervalo dinâmico completo da cena. Tente tirar, pelo menos, de cinco a sete fotos, mas poderá ser necessário usar mais exposições, dependendo do intervalo dinâmico da cena. O número mínimo de fotos deve ser três.
- Varie a velocidade do obturador para criar exposições diferentes. A mudança da abertura altera a profundidade de campo em cada exposição e pode produzir resultados de qualidade mais baixa. A mudança do ISO ou da abertura pode também gerar ruídos ou vinhetas na imagem.
- Em geral, não use o recurso de parênteses automáticos da sua câmera, pois as mudanças de exposição normalmente são muito pequenas.
- As diferenças de exposição entre as fotos devem ser de uma ou duas etapas EV (valor de exposição), equivalentes a aproximadamente uma ou duas interrupções em F.
- Não varie a iluminação, por exemplo, usando flash em uma exposição e não usando na seguinte.
- Não deve haver movimentos na cena. Mesclagem de Exposição funciona apenas com imagens da mesma cena expostas de forma diferente.

Mescla de imagens no HDR

O comando Mesclar para HDR combina múltiplas imagens com diferentes exposições da mesma cena, capturando a faixa dinâmica completa em uma imagem HDR única. Você pode efetuar a saída da imagem mesclada como um arquivo de 32, 16 ou 8 bpc. No entanto, somente um arquivo de 32 bpc pode armazenar todos os dados da imagem HDR.

A mescla HDR funciona melhor quando as fotos são otimizadas para o processo. Para obter recomendações, consulte “Tire fotos para imagens HDR” na página 71.

Para um vídeo sobre mesclar para HDR, consulte www.adobe.com/go/lrvid5004_ps_en

1 Siga um destes procedimentos:

- (Photoshop) Escolha Arquivo > Automatizar > Mesclar para HDR Pro.
- (Bridge) Selecione as imagens que deseja usar e escolha Ferramentas > Photoshop > Mesclar para HDR Pro. Passe para a etapa 5.

2 Na caixa de diálogo Mesclar para HDR Pro, clique em Procurar para selecionar imagens específicas e clique em Adicionar arquivos abertos ou escolha Usar > Pasta. (Para remover um determinado item, selecione-o na lista de arquivos e clique em Remover.)

3 (Opcional) Selecione a opção Tentar alinhar automaticamente as imagens de origem, caso tenha fotografado as diversas imagens com a câmera nas mãos.

4 Clique em OK.

Nota: *Se imagens não tiverem metadados de exposição, insira valores na caixa de diálogo Definir EV manualmente.*

Uma segunda caixa de diálogo Mesclar para HDR Pro exibe miniaturas das imagens de origem e uma visualização do resultado mesclado.

5 No canto superior direito da visualização, escolha uma profundidade de bits para a imagem mesclada.

Escolha 32 bits se quiser que a imagem mesclada armazene a faixa dinâmica inteira da imagem HDR. Os arquivos de imagem de 8 bits (ponto não flutuante) e de 16 bits não podem armazenar a faixa inteira dos valores de luminescência em uma imagem HDR.

6 Para ajustar a faixa de tons, consulte "Opções para imagens de 32 bits" na página 72 ou "Opções para imagens de 16 ou 8 bits" na página 72.

7 (Opcional) Para salvar as configurações de tons para uso futuro, escolha Predefinição > Salvar predefinição. (Para voltar a aplicar depois as configurações, escolha a Carregar predefinição.)

Opções para imagens de 32 bits

Mova o seletor em baixo do histograma para ajustar a visualização do ponto branco da imagem mesclada. Mover o seletor somente ajusta a visualização da imagem. Todos os dados da imagem HDR permanecem no arquivo mesclado.

O ajuste da visualização é armazenado no arquivo HDR e aplicado sempre que você abrir o arquivo no Photoshop. Para reajustar a visualização do ponto branco em qualquer momento, escolha Visualizar > Opções de visualização de 32- bits.

Opções para imagens de 16 ou 8 bits

As imagens de HDR contêm níveis de luminescência que de longe excedem a faixa dinâmica que as imagens de 16 ou 8 bpc podem armazenar. Para produzir uma imagem com a faixa dinâmica desejada, ajuste a exposição e o contraste ao converter de 32 bpc para uma profundidade de bits menor.

Escolha um dos seguintes métodos de mapeamento de tom:

Adaptação local Ajusta a tonalidade HDR ao ajustar regiões de brilho locais através da imagem.

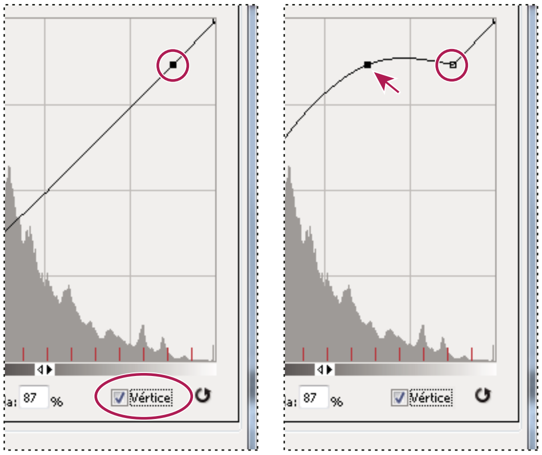
- **Brilho da aresta** O raio especifica o tamanho das regiões de brilho locais. A intensidade especifica a separação que deve haver para os valores tonais de dois pixels antes de eles deixarem de existir na mesma região de brilho.

- **Tom e detalhe** A faixa dinâmica é maximizada na configuração de Gama de 1.0. Configurações mais baixas acentuam tons médios, enquanto as configurações mais altas acentuam realces e sombras. Os valores de exposição refletem as f-interrupções. Arraste o seletor de detalhe para ajustar a nitidez e os seletores de sombra e realce para clarear ou escurecer estas regiões.

- **Cor** A vibração ajusta a intensidade de cores sutis, minimizando o corte de cores altamente saturadas. A saturação ajusta a intensidade de todas as cores de -100 (monocromático) a +100 (saturação dupla).

- **Curva de tonalização** Exibe uma curva ajustável por cima de uma histograma que mostra valores de luminescência na imagem HDR original de 32 bits. As marcas de seleção vermelhas ao longo do eixo horizontal estão com incrementos de EV (aproximadamente uma interrupção em F).

Nota: *Por padrão, a curva de tonalização e histograma limita e equaliza as alterações de ponto a ponto. Para remover o limite e aplicar ajustes mais extremos, selecione a opção Vértice depois de inserir um ponto na curva. Quando você insere e move um segundo ponto, a curva se torna angular.*



A B

Ajuste da Curva de Tonalização e Histograma usando a opção Vértice
A. *Inserção de um ponto e seleção da opção Vértice.* ***B.*** *O ajuste de novo ponto torna a curva angular no ponto em que a opção Vértice foi aplicada.*

Equalizar Histograma Compacta a faixa dinâmica da imagem HDR, tentando preservar o contraste. Não é necessário nenhum ajuste adicional; esse método é automático.

Exposição e Gama Permite ajustar manualmente o brilho e o contraste da imagem HDR. Mova o seletor de Exposição para ajustar o ganho e o seletor Gama para ajustar o contraste.

Compactação de Realces Compacta os valores de realce da imagem HDR para que eles fiquem dentro da faixa de valores de luminescência do arquivo de imagem de 8 ou 16 bpc. Não é necessário nenhum ajuste adicional; esse método é automático.

Compensar por objetos em movimento

Se as imagens tiverem conteúdo diferente devido aos objetos em movimento, como carros, pessoas ou folhagem, selecione Remover fantasmas na caixa de diálogo Mesclar para HDR Pro.

O Photoshop exibe um contorno verde em torno da miniatura com o melhor equilíbrio de tom, identificando a imagem baseada. Os objetos em movimento encontrados em outras imagens são removidos. (Se o movimento ocorre em áreas muito claras ou escuras, a seleção de uma miniatura diferente onde os objetos em movimento estão melhor expostos com freqüência aprimora os resultados.)

Para assistir a um vídeo sobre a opção Remover fantasmas, consulte www.adobe.com/go/lrvid5012_ps_br. (A discussão de Remover fantasmas começa às 15:00.)

Salvar ou carregar curvas de resposta de câmera

As curvas de resposta indicam como os sensores de câmera interpretam níveis diferentes da luz de entrada. Por padrão, a caixa de diálogo Mesclar para HDR Pro calcula automaticamente uma curva de resposta da câmera com base na faixa de tons de imagens que você está mesclando. Você pode salvar a curva de resposta atual e depois aplicá-la a outro grupo de imagens mescladas.

❖ No canto superior direito da caixa de diálogo Mesclar para HDR Pro, clique no menu de curva de resposta ▾≡ e a seguir escolha Salvar curva de resposta. (Para voltar a aplicar depois a curva, escolha Carregar curva de resposta.)

Conversão de 32 bits para 16 ou 8 bpc

Se você originalmente criou uma imagem de 32 bits durante o processo Mesclar para HDR Pro, poderá mais tarde convertê-la em uma imagem de 16 ou 8 bits.

1 Abra uma imagem de 32 bpc no Photoshop e escolha Imagem > Modo > 16 bits/canal ou 8 bits/canal.

2 Ajuste a exposição e o contraste para produzir uma imagem com a faixa dinâmica desejada. (Consulte "Opções para imagens de 16 ou 8 bits" na página 72.)

3 Clique em OK para converter a imagem de 32 bits.

Mais tópicos da Ajuda

"Visão geral de Curvas" na página 116

Ajuste da faixa dinâmica exibida para imagens de HDR de 32 bits

O intervalo dinâmico de imagens HDR excede as capacidades de exibição dos monitores padrão de computador. Quando uma imagem HDR é aberta no Photoshop, ela pode parecer muito escura ou clara. O Photoshop permite ajustar a visualização para que o monitor exiba uma imagem HDR cujos realces e sombras não estejam claros nem escuros demais. As definições da visualização são armazenadas no arquivo de imagem HDR (apenas PSD, PSB e TIFF) e são aplicadas sempre que o arquivo é aberto no Photoshop. Os ajustes da visualização não editam o arquivo de imagem HDR, todas as informações da imagem HDR permanecem intactas. Use o ajuste Exposição (Imagem > Ajustes > Exposição) para efetuar edições de exposição na imagem HDR de 32 bpc.

Para visualizar leituras de 32 bits no painel Informações, clique no ícone Conta-gotas do painel Informações e escolha 32 bits no menu pop-up.

1 Abra uma imagem HDR de 32 bpc no Photoshop e escolha Exibir > Opções de Visualização em 32 bits.

2 Na caixa de diálogo Opções de Visualização em 32 Bits, escolha uma opção no menu Método:

Exposição e Gama Ajusta o brilho e o contraste.

Compactação de Realces Compacta os valores de realce da imagem HDR para que eles fiquem dentro do intervalo de valores de luminescência do arquivo de imagem de 8 ou 16 bpc.

3 Se escolher Exposição e Gama, mova os controles deslizantes de Exposição e Gama para ajustar o brilho e o contraste da visualização da imagem.

4 Clique em OK.

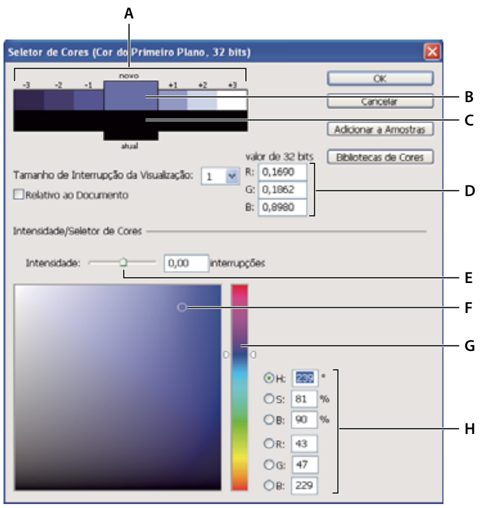
É possível também ajustar a visualização de uma imagem HDR aberta no Photoshop clicando no triângulo da barra de status da janela do documento e escolhendo Exposição de 32 Bits no menu pop-up. Mova o controle deslizante para definir o ponto branco da visualização da imagem HDR. Clique duas vezes no controle deslizante para retornar às configurações de exposição padrão. Como o ajuste é feito por exibição, a mesma imagem HDR pode ser aberta em várias janelas, cada uma com ajuste de visualização diferente. Os ajustes de visualização feitos por esse método não são armazenados no arquivo de imagem HDR.

Mais tópicos da Ajuda

"Ajustar a exposição HDR" na página 128

Sobre o Seletor de Cores HDR (Photoshop Extended)

O Seletor de Cores HDR permite visualizar e selecionar cores com precisão para uso em imagens HDR de 32 bits. Como no Seletor de Cores da Adobe, você seleciona uma cor clicando no campo de cores e ajustando o controle deslizante de cores. O controle deslizante de Intensidade permite ajustar o brilho de uma cor para corresponder à intensidade das cores na imagem HDR em que você está trabalhando. Uma área de Visualização permite visualizar amostras de uma cor selecionada para ver como ela será exibida em exposições e intensidades diferentes.



Seletor de Cores HDR
A. *Área de visualização* ***B.*** *Cor ajustada* ***C.*** *Cor original* ***D.*** *Valores de ponto flutuante de 32 bits* ***E.*** *Controle deslizante de Intensidade* ***F.*** *Cor selecionada* ***G.*** *Controle deslizante de cores* ***H.*** *Valores de cor*

Mais tópicos da Ajuda

"Visão geral do Seletor de Cores da Adobe" na página 90

"Ajuste da faixa dinâmica exibida para imagens de HDR de 32 bits" na página 74

Exibição do Seletor de Cores HDR

❖ Com uma imagem de 32 bpc aberta, siga um destes procedimentos:

- Na caixa de ferramentas, clique na caixa de seleção de cores de primeiro plano ou de plano de fundo.
- No painel Cor, clique na caixa de seleção Definir Cor de Primeiro Plano ou Definir Cor de Plano de Fundo.

O Seletor de Cores também está disponível quando os recursos permitem escolher uma cor. Por exemplo, clicando na amostra de cores na barra de opções para algumas ferramentas, ou nos conta-gotas em algumas caixas de diálogo de ajuste de cor.

Escolher cores para imagens HDR

A parte inferior do Seletor de Cores HDR funciona como o Seletor de Cores regular no que se refere às imagens de 8 e 16 bits. Clique no campo de cores para selecionar uma cor e mover o controle deslizante para alterar os matizes de cor, ou use os campos HSB ou RGB para inserir valores numéricos para uma cor específica. No campo de cores, o brilho aumenta de baixo para cima e a saturação aumenta da esquerda para a direita.

Use o controle deslizante de Intensidade para ajustar o brilho da cor. O valor da cor mais o valor de intensidade são convertidos em valores de ponto flutuante de 32 bits no seu documento HDR.

1 Selecione uma cor clicando no campo de cores e movendo o controle deslizante de cores, ou inserindo valores numéricos HSB ou RGB, como no Seletor de Cores da Adobe.

2 Ajuste o controle deslizante de Intensidade para aumentar ou reduzir o brilho da cor. A nova amostra de cores na escala Visualização, na parte superior do Seletor de Cores, mostra o efeito do aumento ou da diminuição das interrupções para a cor selecionada.

As interrupções da Intensidade correspondem inversamente às interrupções das configurações de exposição. Se você aumentar a configuração de Exposição da imagem HDR para duas interrupções, a redução de duas interrupções da Intensidade manterá a mesma aparência de cores, como se a exposição da imagem HDR e a intensidade de cores estivessem definidas como 0.

Se você souber os valores RGB de 32 bits exatos para a cor desejada, você pode inseri-los diretamente nos campos de valor RGB de 32 bits.

3 (Opcional) Ajuste as configurações para a área de Visualização.

Tamanho de Interrupção da Visualização Define os incrementos de interrupção para cada amostra de visualização. Por exemplo, uma configuração de 3 resultados em amostras de -9, -6, -3, +3, +6, +9. Estas amostras permitem que você visualize a aparência da cor selecionada em configurações de exposição diferentes.

Relativo ao Documento Selecione para ajustar as amostras de visualização para refletir a configuração de exposição atual para a imagem. Por exemplo, se a exposição do documento possuir uma configuração superior, a nova amostra de visualização será mais clara do que a cor selecionada no campo cor do Seletor de Cores, para exibir o efeito da maior exposição na cor selecionada. Se a exposição atual for definida como 0 (o padrão), marcar ou desmarcar essa opção não mudará a nova amostra.

4 (Opcional) Clique em Adicionar a Amostras para adicionar a cor selecionada ao painel Amostras.

5 Clique em OK.

Pintura em imagens HDR (Photoshop Extended)

É possível editar e adicionar efeitos a imagens HDR/32 bpc usando qualquer uma destas ferramentas do Photoshop: Pincel, Lápis, Caneta, Forma, Carimbo, Carimbo de Padrão, Borracha, Degradê, Desfoque, Tornar Nítido, Borrar e Pincel do Histórico. Também é possível usar a ferramenta Texto para adicionar camadas de texto de 32 bpc a uma imagem HDR.

Ao editar ou pintar em imagens HDR, é possível visualizar seu trabalho em diferentes configurações de exposição usando o controle deslizante de Exposição de 32 Bits na área de informações do documento ou a caixa de diálogo Opções de Visualização em 32 bits (Exibir > Opções de Visualização em 32 bits). O Seletor de Cores HDR também permite visualizar a cor do primeiro plano selecionada em diferentes configurações de intensidade, para corresponder às diferentes configurações de exposição em uma imagem HDR.

1 Abra uma imagem HDR.

2 (Opcional) Defina a exposição para a imagem. Consulte “Ajuste da faixa dinâmica exibida para imagens de HDR de 32 bits” na página 74.

3 Para as ferramentas Pincel ou Lápis, clique na cor do primeiro plano para abrir o Seletor de Cores HDR e selecionar uma cor. Para a ferramenta Texto, clique no chip da cor na barra de opções dessa ferramenta para definir a cor do texto.

A área de Visualização do Seletor de Cores HDR ajuda a selecionar e ajustar uma cor de primeiro plano em relação a diferentes configurações de exposição na imagem HDR. Consulte “Sobre o Seletor de Cores HDR (Photoshop Extended)” na página 75.

Para visualizar os efeitos de pintura em diferentes exposições HDR, use o comando Janela > Organizar > Nova Janela para abrir visualizações simultâneas da mesma imagem HDR e, em seguida, defina cada janela para uma exposição diferente usando o controle deslizante de Exposição na área da barra de status do documento.

Capítulo 4: Conceitos de cor

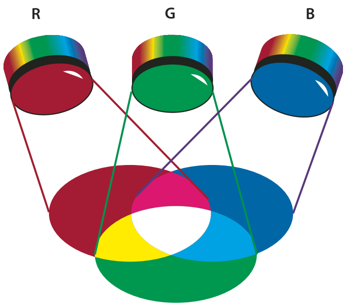
Sobre cores

Compreensão das cores

Entender como as cores são criadas e como elas se relacionam uma com a outra permite trabalhar de maneira mais eficiente no Photoshop. Em vez de obter um efeito por acaso, você produzirá resultados consistentes graças ao entendimento dos conceitos básicos das cores.

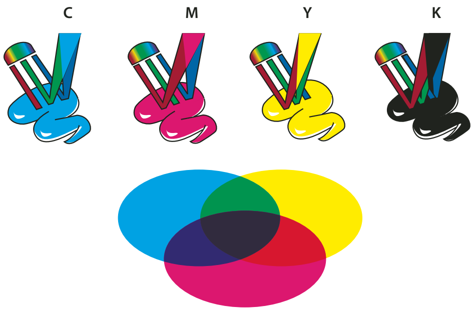
Cores primárias

As cores primárias aditivas são as três cores de luz (vermelho, verde e azul), que produzem todas as cores no espectro visível quando adicionadas em combinações diferentes. A adição de partes iguais de luz vermelha, azul e verde produz a cor branca. A ausência completa da luz vermelha, azul e verde resulta na cor preta. Os monitores de computador são dispositivos que usam as cores primárias para criar cores.



Cores aditivas (RGB)
***R.** Vermelho **G.** Verde **B.** Azul*

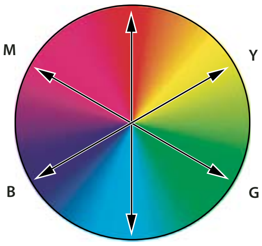
As cores primárias subtrativas são pigmentos que criam um espectro de cores quando combinadas de maneiras diferentes. De forma diferente à dos monitores, as impressoras misturam as cores primárias subtrativas (pigmentos ciano, magenta, amarelo e preto) para produzir outras cores. O termo "subtrativo" é usado porque as cores primárias são puras até serem misturadas, resultando em cores que consistem em versões menos puras. Por exemplo, o laranja é criado por meio da mistura subtrativa de magenta e amarelo.



Cores subtrativas (CMYK)
***C.** Ciano **M.** Magenta **Y.** Amarelo **K.** Preto*

Disco de cores

Caso você ainda não esteja familiarizado com o ajuste dos componentes de cor, tenha em mãos um diagrama do disco de cores padrão ao trabalhar com equilíbrio de cores. É possível utilizar o disco de cores para prever como a alteração em um componente de cor afeta as outras cores e como as alterações são convertidas entre modelos de cores RGB e CMYK.



Disco de cores
R. *Vermelho* ***Y.*** *Amarelo* ***G.*** *Verde* ***C.*** *Ciano* ***B.*** *Azul* ***M.*** *Magenta*

Por exemplo, é possível diminuir a intensidade de qualquer cor em uma imagem aumentando a intensidade de seu oposto no disco de cores e vice-versa. As cores que estão em posições opostas entre si no disco de cores padrão são conhecidas como cores *complementares*. Da mesma forma, é possível aumentar e diminuir uma cor ajustando as duas cores adjacentes no disco ou até mesmo ajustando as duas cores adjacentes à cor oposta.

Em uma imagem CMYK, é possível reduzir a cor magenta reduzindo a quantidade dessa cor ou aumentando o seu complemento, a cor verde (a cor no lado oposto ao magenta no disco de cores). Em uma imagem RGB, pode-se reduzir a cor magenta removendo vermelho e azul ou adicionando verde. Todos esses ajustes resultam em um equilíbrio de cores geral com menos magenta.

Mais tópicos da Ajuda

"Escolha uma cor com o Seletor de Cores da Adobe" na página 91

Modelos, espaços e modos de cores

Um modelo de cor descreve as cores visíveis e trabalha com essas cores em imagens digitais. Cada modelo de cor, como RGB, CMYK ou HSB, representa um método diferente (geralmente, numérico) para descrever a cor.

Um *espaço de cores* é uma variante de um modelo de cor e tem um *gamut* (faixa) específico de cores. Por exemplo, dentro do modelo de cores RGB, há vários espaços de cores: Adobe RGB, sRGB, ProPhoto RGB e assim por diante.

Cada dispositivo, como o monitor ou a impressora, tem um espaço de cores próprio e pode reproduzir cores apenas nesse gamut. Quando uma imagem é movida de um dispositivo para outro, as cores da imagem podem ser alteradas, porque cada dispositivo interpreta os valores RGB ou CMYK de acordo com o seu próprio espaço de cores. Você pode usar o gerenciamento de cores quando mover imagens, para assegurar que a maioria das cores é a mesma ou bastante semelhante, o suficiente para terem uma aparência consistente. Consulte Por que as cores às vezes não correspondem?.

No Photoshop, o *modo de cores* de um documento determina o modelo de cor usado para exibir e imprimir a imagem na qual você está trabalhando. Os modos de cores do Photoshop têm como base os modelos de cores que são úteis para imagens usadas na editoração. É possível escolher entre RGB (Vermelho, Verde e Azul), CMYK (Ciano, Magenta, Amarelo e Preto), Cores Lab (com base no CIE L*a* b*) e Tons de Cinza. O Photoshop também inclui modos para saídas de cores especializadas, como Cores Indexadas e Duotônico. Os modos de cores determinam o número de cores, o número de canais e o tamanho do arquivo de uma imagem. A escolha do modo de cor determina também as ferramentas e os formatos de arquivo disponíveis.

Ao trabalhar com essas cores em uma imagem, você ajustará os valores numéricos em um arquivo. É fácil imaginar um número como uma cor, mas esses valores numéricos não são cores absolutas em si mesmos, eles apenas têm um significado de cores no espaço de cores do dispositivo que está produzindo a cor.

Mais tópicos da Ajuda

"Modos de cores" na página 79

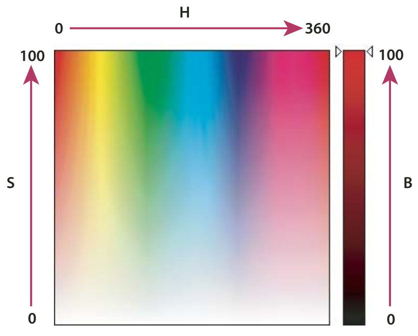
Ajuste da matiz, saturação e brilho da cor

Com base na percepção humana da cor, o modelo HSB descreve as três características fundamentais da cor:

Matiz Cor refletida de ou transmitida por meio de um objeto. É medida como um local no disco de cores padrão, expresso como um grau entre 0° e 360°. No uso comum, a matiz é identificada pelo nome da cor, como vermelho, laranja ou verde.

Saturação Intensidade ou pureza da cor (às vezes, denominada *croma*). A saturação representa a intensidade de cinza na proporção da matiz, medida como uma porcentagem de 0% (cinza) a 100% (totalmente saturado). No disco de cores padrão, a saturação aumenta do centro para a aresta.

Brilho A luminosidade ou escurecimento relativo da cor, geralmente medido como a porcentagem de 0% (preto) a 100% (branco).



Modelo de cores HSB
***H.** Matiz **S.** Saturação **B.** Brilho*

Modos de cores

Mais tópicos da Ajuda

"Sobre duotônicos" na página 466

Modo de Cores RGB

O modo de cores RGB do Photoshop utiliza o modelo RGB, atribuindo um valor de intensidade a cada pixel. Em imagens de 8 bits por canal, os valores de intensidade variam de 0 (preto) a 255 (branco) para cada um dos componentes de cores RGB (vermelho, verde, azul) em uma imagem colorida. Por exemplo, uma cor vermelho brilhante pode conter um valor R de 246, um valor G de 20 e um valor B de 50. Quando os valores dos três componentes são iguais, o resultado é um tom de cinza neutro. Quando o valor de todos os componentes é 255, o resultado é um branco puro e, quando o valor é 0, o resultado é um preto puro.

As imagens RGB usam três cores ou *canais* para reproduzir as cores na tela. Nas imagens de 8 bits por canal, os três canais são convertidos em 24 (8 bits x 3 canais) bits de informações de cores por pixel. Com imagens de 24 bits, os três canais podem reproduzir até 16,7 milhões de cores por pixel. Com imagens de 48 bits (16 bits por canal) e de 96 bits (32 bits por canal), é possível reproduzir ainda mais cores por pixel. Além de ser o modo padrão para novas imagens do Photoshop, o modelo RGB é usado por monitores de computador para exibir cores. Isso significa que, ao trabalhar em modos de cor diferentes de RGB, como CMYK, o Photoshop converte a imagem CMYK em RGB para exibição na tela.

Embora o RGB seja um modelo de cores padrão, a faixa exata de cores representadas pode variar, dependendo do aplicativo ou dispositivo de exibição. O modo de Cores RGB no Photoshop varia de acordo com a configuração da área de trabalho especificada na caixa de diálogo Configurações de Cores.

Modo de Cores CMYK

No modo CMYK, um valor de porcentagem é atribuído a cada pixel para cada uma das tintas de processo. Pequenas porcentagens de cores de tintas de processo são atribuídas às cores mais claras (realce), enquanto porcentagens mais altas são atribuídas às cores mais escuras (sombra). Por exemplo, um vermelho-claro pode conter 2% de ciano, 93% de magenta, 90% de amarelo e 0% de preto. Em imagens CMYK, o branco puro é gerado quando todos os quatro componentes possuem valores de 0%.

Use o modo CMYK ao preparar uma imagem para ser impressa com as cores de processo. A conversão de imagem RGB em CMYK cria uma *separação de cores*. Se você começar com uma imagem RGB, convém editar primeiramente em RGB e, em seguida, converter em CMYK no final do processo. No modo RGB, é possível utilizar os comandos de Configuração de Prova para simular os efeitos de uma conversão em CMYK sem alterar os dados da imagem real. Também é possível usar o modo CMYK para trabalhar diretamente com imagens CMYK digitalizadas ou importadas de sistemas avançados.

Embora o CMYK seja um modelo de cores padrão, a faixa exata de cores representadas pode variar, dependendo da impressora e das condições de impressão. O modo de Cores CMYK no Photoshop varia de acordo com a configuração da área de trabalho especificada na caixa de diálogo Configurações de Cores.

Modo de Cores Lab

O modelo de cores CIE L*a*b* (Lab) tem base na percepção humana da cor. Os valores numéricos no Lab descrevem todas as cores vistas por uma pessoa com visão normal. Como o Lab descreve a aparência de uma cor, em vez de descrever a quantidade um colorante específico necessária para um dispositivo (como um monitor, impressora de mesa ou câmera digital) produzir cores, ele é considerado um modelo de cores *independente do dispositivo*. Os sistemas de gerenciamento de cores usam o Lab como uma referência de cores para transformar uma cor de um espaço de cores em uma cor de outro espaço de cores, de maneira previsível.

O modo de Cores Lab possui um componente de luminosidade (L) que pode variar de 0 a 100. No Seletor de cores da Adobe e na paleta de cores, o componente *a* (eixo de verde-vermelho) e o componente *b* (eixo de azul-amarelo) pode variar de +127 a –128.

Imagens Lab podem ser salvas no formato Photoshop, Photoshop EPS, Formato de Documento Grande (PSB), Photoshop PDF, Photoshop Raw, TIFF, Photoshop DCS 1.0 ou Photoshop DCS 2.0. É possível salvar imagens Lab de 48 bits (16 bits por canal) no formato Photoshop, Formato de Documento Grande (PSB), Photoshop PDF, Photoshop Raw ou TIFF.

***Nota:** os formatos DCS 1.0 e DCS 2.0 convertem o arquivo em CMYK quando ele é aberto.*

Modo Tons de Cinza

O modo Tons de Cinza utiliza tons diferentes de cinza na imagem. Pode haver até 256 tons de cinza nas imagens de 8 bits. Cada pixel de uma imagem em tons de cinza possui um valor de brilho que varia de 0 (preto) a 255 (branco). Em imagens de 16 bits e 32 bits, o número de tons em uma imagem é muito maior do que em imagens de 8 bits.

Os valores de tons de cinza também podem ser medidos como porcentagens de cobertura de tinta preta (0% é igual a branco e 100% é igual a preto).

O modo Tons de cinza usa a faixa definida pela configuração da área de trabalho especificada na caixa de diálogo Configurações de cores.

Modo Bitmap

O modo Bitmap utiliza um entre dois valores de cor (preto ou branco) para representar os pixels em uma imagem. Imagens no modo Bitmap são chamadas de imagens de 1 bit em bitmap porque possuem uma profundidade de bits de 1.

Modo Duotônico

O modo Duotônico cria imagens em tons de cinza monotônicas, duotônicas (duas cores), tritônicas (três cores) e quadritônicas (quatro cores) com uma até quatro tintas personalizadas.

Modo Cores Indexadas

O modo Cores Indexadas produz arquivos de imagem de 8 bits com até 256 cores. Ao converter em cores indexadas, o Photoshop cria uma *tabela de busca de cores (CLUT, color lookup table)*, que armazena e indexa as cores na imagem. Se uma cor na imagem original não estiver exibida na tabela, o programa escolherá a cor mais próxima ou utilizará o *pontilhamento* para simular essa cor com o uso das cores disponíveis.

Embora a paleta de cores seja limitada, a cor indexada pode reduzir o tamanho do arquivo e manter a qualidade visual necessária para apresentações de multimídia, páginas da Web, entre outros. A edição limitada está disponível nesse modo. Para uma edição abrangente, é necessário converter temporariamente em modo RGB. Arquivos de cores indexadas podem ser salvos nos formatos Photoshop, BMP, DICOM (Digital Imaging and Communications in Medicine), GIF, Photoshop EPS, Large Document Format (PSB), PCX, Photoshop PDF, Photoshop Raw, Photoshop 2.0, PICT, PNG, Targa® ou TIFF.

Modo Multicanal

Imagens no modo Multicanal contêm 256 níveis de cinza em cada canal e são úteis para impressão especializada. Imagens no modo Multicanal podem ser salvas no formato Photoshop, PSB (Formato de Documento Grande), Photoshop 2.0, Photoshop Raw ou Photoshop DCS 2.0.

Estas orientações se aplicam durante a conversão de imagens em modo Multicanal:

- Não há suporte para as camadas e, portanto, são aplanadas.
- Os canais de cores na imagem original tornam-se canais de cores spot na imagem convertida.

- A conversão de uma imagem CMYK em modo multicanal cria canais de spot ciano, magenta, amarelo e preto.
- A conversão de uma imagem RGB em modo multicanal cria canais de spot ciano, magenta e amarelo.
- A exclusão de um canal de uma imagem RGB, CMYK ou Lab converte automaticamente essa imagem no modo Multicanal, aplanando as camadas.
- Para exportar uma imagem multicanal, salve-a no formato Photoshop DCS 2.0.

Nota: *As imagens de 32 bits indexadas por cor não podem convertidas no modo Multicanal.*

Conversão entre modos de cores

Conversão de uma imagem em outro modo de cor

É possível alterar uma imagem do modo original (modo de origem) para um modo diferente (modo de destino). Quando um modo de cores diferente é escolhido para uma imagem, os valores de cor são permanentemente alterados nessa imagem. Por exemplo, ao converter uma imagem RGB em modo CMYK, os valores de cor RGB fora do gamut de CMYK (definido pela configuração da área de trabalho CMYK na caixa de diálogo Configurações de Cores) são ajustados para se encaixarem nesse gamut. Conseqüentemente, alguns dados da imagem poderão ser perdidos e não serão recuperados se essa imagem for convertida de CMYK em RGB novamente.

Antes de converter imagens, convém seguir estes procedimentos:

- Faça quantas edições forem possíveis no modo original da imagem (geralmente RGB, imagens da maioria dos scanners ou câmeras digitais, ou CMYK, para imagens de scanners de tambor tradicionais ou importadas de um sistema Scitex).
- Salve uma cópia de backup antes de fazer a conversão. Salve uma cópia da imagem que inclua todas as camadas, de forma a editar a versão original dessa imagem após a conversão.
- Achate o arquivo antes de convertê-lo. A interação de cores entre modos de mesclagem de camadas muda quando o modo é alterado.

  Nota: *Na maioria dos casos, pode ser útil nivelar um arquivo antes de convertê-lo. Contudo, isso não é obrigatório e, em alguns casos, não é desejável (por exemplo, quando o arquivo tem camadas de texto de vetor).*

❖ Escolha Imagem > Modo e o modo que deseja no submenu. Os modos não disponíveis para a imagem ativa aparecem acinzentados no menu.

As imagens são achatadas quando são convertidas em modo Multicanal, Bitmap ou Cores Indexadas, pois esses modos não oferecem suporte para camadas.

Adição de uma alteração do modo condicional a uma ação

É possível especificar condições para uma alteração de modo, para que a conversão ocorra durante uma *ação*, que é uma série de comandos aplicados, em seqüência, a um único arquivo ou a um lote de arquivos. Quando uma alteração de modo faz parte de uma ação, um erro poderá ocorrer se o arquivo que está sendo aberto não estiver no modo de origem especificado na ação. Por exemplo, uma etapa de ação pode ser a conversão de uma imagem com modo de origem RGB em modo de destino CMYK. A aplicação dessa ação a uma imagem no modo Tons de Cinza, ou em qualquer outro modo de origem além do RGB, gera um erro.

Ao gravar uma ação, use o comando Alteração do Modo Condicional para especificar um ou mais modos para o modo de origem e um modo para o modo de destino.

1 Comece a gravar uma ação.

2 Escolha Arquivo > Automatizar > Alteração do Modo Condicional.

3 Na caixa de diálogo Alteração do Modo Condicional, selecione um ou mais modos para o modo de origem. Use os botões Tudo ou Nenhum para selecionar todos os modos possíveis ou para não selecionar modos.

4 Escolha um modo de destino no menu pop-up Modo.

5 Clique em OK. A alteração do modo condicional é exibida como uma nova etapa no painel Ações.

Mais tópicos da Ajuda

"Automação com ações" na página 585

Conversão de uma foto colorida em modo Tons de Cinza

1 Abra a foto que deseja converter em preto e branco.

2 Escolha Imagem > Modo > Tons de Cinza.

3 Clique em Descartar. O Photoshop converte as cores da imagem em preto, branco e tons de cinza.

Nota: *A técnica acima minimiza o tamanho do arquivo, mas descarta as informações da cor e pode converter cores adjacentes exatamente na mesma sombra de cinza. Usar uma camada de ajuste preto e branco aumenta o tamanho do arquivo, mas conserva informações das cores, permitindo o mapeamento das cores para sombras de cinza. (Consulte "Conversão de uma imagem colorida em preto e branco" na página 124.)*

Conversão de uma imagem em modo Bitmap

A conversão de uma imagem em modo Bitmap reduz a imagem a duas cores, simplificando de maneira significativa as informações de cores da imagem e reduzindo seu tamanho de arquivo.

Ao converter uma imagem colorida em modo Bitmap, converta-a primeiramente em modo Tons de Cinza. Essa ação remove as informações de matiz e saturação dos pixels e deixa apenas os valores de brilho. Entretanto, como existem poucas opções de edição disponíveis para imagens em modo Bitmap, convém normalmente editar a imagem no modo Tons de Cinza e, em seguida, convertê-la em modo Bitmap.

Nota: *imagens em modo Bitmap apresentam 1 bit por canal. Converta uma imagem de 16 bits ou 32 bits por canal em modo Tons de Cinza de 8 bits antes de convertê-la em modo Bitmap.*

1 Siga um destes procedimentos:

- Se a imagem for colorida, escolha Imagem > Modo > Tons de Cinza. Em seguida, escolha Imagem > Modo > Bitmap.
- Se for uma imagem em tons de cinza, escolha Imagem > Modo> Bitmap.

2 Para Saída, digite um valor para a resolução de saída da imagem em modo Bitmap e escolha uma unidade de medida. Por padrão, a resolução da imagem atual aparece como a resolução de entrada e de saída.

3 Escolha um dos seguintes métodos de conversão em bitmap no menu pop-up Usar:

50% Limiar Converte pixels com valores de cinza acima do nível de cinza médio (128), em branco, e pixels com valores de cinza abaixo desse nível, em preto. O resultado é uma representação em preto e branco de alto contraste da imagem.

Pontilhamento por Padrão Converte uma imagem, organizando os níveis de cinza em configurações geométricas de pontos pretos e brancos.

Pontilhamento por Difusão Converte uma imagem usando um processo de difusão de erro, começando pelo pixel no canto superior esquerdo da imagem. Se o valor do pixel estiver acima do cinza médio (128), esse pixel será alterado para branco, e se estiver abaixo, o pixel será alterado para preto. Como o pixel original raramente é branco ou preto

puro, é inevitável a ocorrência de um erro. Esse erro é transferido aos pixels adjacentes e espalhado por toda a imagem, resultando em uma textura granulada semelhante a um filme.

Tela de Meio-Tom Simula a aparência dos pontos de meio-tom na imagem convertida. Digite os valores na caixa de diálogo Tela de Meio-Tom:

- Para Freqüência, digite um valor para a freqüência da tela e escolha uma unidade de medida. Os valores podem variar de 1.000 a 999.999 para linhas por polegada e de 0,400 a 400.00 para linhas por centímetro. É possível digitar valores decimais. A freqüência da tela especifica o controle da tela de meio-tom em linhas por polegada (lpi). A freqüência depende do papel e do tipo de impressora usados na impressão. Jornais normalmente utilizam uma tela de 85 linhas. Revistas utilizam telas com resoluções mais altas, como 133 lpi e 150 lpi. Consulte a sua gráfica para conhecer as freqüências de tela corretas.
- Digite um valor em graus para o ângulo da tela, de –180 a +180. O ângulo da tela corresponde à orientação da tela. Telas de meio-tom em preto e branco e de tons contínuos normalmente utilizam um ângulo de 45°.
- Em Forma, escolha a forma de pontos desejada.

Importante: *A tela de meio-tom torna-se parte da imagem. Se a imagem for impressa em uma impressora de meio-tom, a impressora usará sua própria tela de meio-tom, assim como a tela de meio-tom que faz parte da imagem. Em algumas impressoras, o resultado será um padrão moiré.*

Padrão Personalizado Simula a aparência de uma tela de meio-tom personalizada na imagem convertida. Escolha um padrão que aceite variações de espessura, normalmente com uma variedade de tons de cinza.

Para usar esta opção, defina primeiro um padrão e, em seguida, reticule a imagem em tons de cinza para aplicar a textura. Para cobrir toda a imagem, o padrão deve ser tão grande quanto a imagem. Caso contrário, o padrão será controlado lado a lado. O Photoshop inclui vários padrões para aplicar lado a lado automaticamente que podem ser usados como padrões de tela de meio-tom.

Para preparar um padrão para conversão em preto e branco, converta primeiramente a imagem em tons de cinza e, em seguida, aplique várias vezes o filtro Desfoque Maior. Essa técnica de desfoque cria linhas grossas que se estreitam do cinza escuro até o branco.

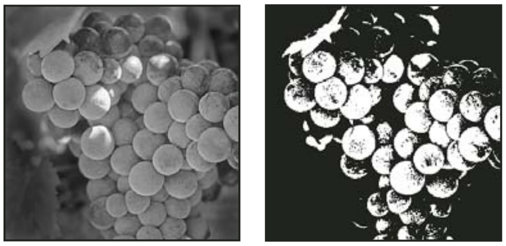
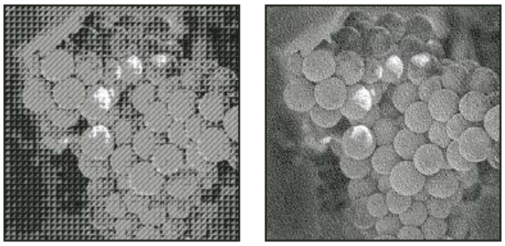


Imagem original em tons de cinza e método de conversão 50% Limiar



Métodos de conversão Pontilhamento por Padrão e Pontilhamento por Difusão

Conversão de uma imagem em modo Bitmap em modo Tons de Cinza

Pode-se converter uma imagem com modo Bitmap em modo Tons de Cinza para editá-la. Lembre-se de que uma imagem em modo Bitmap editada no modo Tons de Cinza pode não ter a mesma aparência ao voltar para o modo Bitmap. Por exemplo, quando um pixel preto em modo Bitmap é editado em tom de cinza no modo Tons de Cinza. Quando a imagem é convertida novamente em modo Bitmap, esse pixel será aplicado como branco se o seu valor de cinza estiver acima do valor de cinza médio de 128.

1 Escolha Imagem > Modo > Tons de Cinza.

2 Digite um valor entre 1 e 16 para a proporção de tamanho.

A proporção de tamanho é o fator de redução do tamanho da imagem. Por exemplo, para reduzir uma imagem em tons de cinza em 50%, digite 2 para a proporção de tamanho. Se for digitado um número maior que 1, o programa calculará a média de vários pixels da imagem em modo Bitmap para produzir um único pixel na imagem em tons de cinza. Esse processo permite gerar vários tons de cinza a partir de uma imagem digitalizada em um scanner de 1 bit.

Conversão de uma imagem em tons de cinza ou RGB em cores indexadas

A conversão em cores indexadas reduz o número de cores na imagem para, no máximo, 256 — o número padrão de cores aceitos em formatos GIF e PNG-8 e em vários aplicativos de multimídia. Essa conversão reduz o tamanho do arquivo, pois exclui informações de cores da imagem.

Para converter em cores indexadas, comece com uma imagem de 8 bits por canal e que esteja no modo Tons de Cinza ou RGB.

1 Escolha Imagem > Modo > Cores Indexadas.

Nota: *todas as camadas visíveis serão achatadas e as camadas ocultas serão descartadas.*

Para imagens em tons de cinza, a conversão ocorre automaticamente. Para imagens RGB, é exibida a caixa de diálogo Cores Indexadas.

2 Selecione Visualizar, na caixa de diálogo Cores Indexadas, para visualizar as alterações.

3 Especifique as opções de conversão.

Opções de conversão para imagens de cores indexadas

Ao converter uma imagem RGB em cores indexadas, é possível especificar várias opções de conversão na caixa de diálogo Cores Indexadas.

Tipo de Paleta Vários tipos de paletas estão disponíveis para converter uma imagem em cores indexadas. Para as opções Perceptual, Seletiva e Adaptável, é possível optar por usar uma paleta local com base nas cores da imagem atual. Estes são os tipos de paletas disponíveis:

- **Exata** Cria uma paleta, utilizando as cores exatas que aparecem na imagem RGB — uma opção disponível somente quando a imagem utiliza 256 cores ou menos. Como a paleta da imagem contém todas as cores da imagem, não há pontilhamento.
- **Sistema (Mac OS)** Usa a paleta padrão de 8 bits do MacOS, que se baseia em uma amostra uniforme de cores RGB.
- **Sistema (Windows)** Utiliza a paleta padrão de 8 bits do sistema Windows, que se baseia em uma amostra uniforme de cores RGB.
- **Web** Utiliza a paleta de 216 cores que navegadores da Web, independentemente da plataforma, usam para exibir imagens em um monitor limitado a 256 cores. Essa paleta é um subconjunto da paleta de 8 bits do MacOS. Use essa opção para evitar o pontilhamento no navegador ao visualizar imagens em uma exibição de monitor limitada a 256 cores.

- **Uniforme** Cria uma paleta com amostras de cores uniformes a partir do cubo de cores RGB. Por exemplo, se o Photoshop usa seis níveis de cores com espaçamento uniforme com as cores vermelho, verde e azul, a combinação produz uma paleta uniforme com 216 cores (seis ao cubo = 6 x 6 x 6 = 216). O número total de cores exibidas em uma imagem corresponde ao cubo perfeito mais próximo (8, 27, 64, 125 ou 216), menor que o valor da caixa de texto Cores.

- **Local (Perceptual)** Cria uma paleta personalizada dando prioridade às cores mais sensíveis ao olho humano.

- **Local (Seletiva)** Cria uma tabela de cores semelhante à tabela de cores Perceptual, mas que favorece áreas amplas de cores e a preservação de cores da Web. Essa opção geralmente produz imagens com maior integridade de cores.

- **Local (Adaptável)** Cria uma paleta com amostras de cores a partir do espectro que aparece com mais freqüência na imagem. Por exemplo, uma imagem RGB somente com as cores verde e azul produz uma paleta formada principalmente por verdes e azuis. A maioria das imagens concentra cores em áreas específicas do espectro. Para controlar uma paleta com mais precisão, selecione primeiramente uma parte da imagem que contém as cores que deseja enfatizar. O Photoshop favorece a conversão em direção a essas cores.

- **Principal (Perceptual)** Cria uma paleta personalizada dando prioridade às cores mais sensíveis ao olho humano. Aplicável quando há vários documentos abertos; considera todos os documentos.

- **Principal (Seletivo)** Cria uma tabela de cores semelhante à tabela de cores Perceptual, mas que favorece áreas amplas de cores e a preservação de cores da Web. Essa opção geralmente produz imagens com maior integridade de cores. Aplicável quando há vários documentos abertos; considera todos os documentos.

- **Principal (Adaptável)** Cria uma paleta com amostras de cores a partir do espectro que aparece com mais freqüência na imagem. Por exemplo, uma imagem RGB somente com as cores verde e azul produz uma paleta formada principalmente por verdes e azuis. A maioria das imagens concentra cores em áreas específicas do espectro. Para controlar uma paleta com mais precisão, selecione primeiramente uma parte da imagem que contém as cores que deseja enfatizar. O Photoshop favorece a conversão em direção a essas cores. Aplicável quando há vários documentos abertos; considera todos os documentos.

- **Personalizada** Cria uma paleta personalizada utilizando a caixa de diálogo Tabela de Cores. Edite a tabela de cores e salve-a para uso futuro ou clique em Carregar para carregar uma tabela de cores anteriormente criada. Essa opção também exibe a paleta Adaptável atual, que é útil para visualizar as cores mais utilizadas na imagem.

- **Anterior** Utiliza a paleta personalizada a partir da conversão anterior, facilitando a conversão de várias imagens com a mesma paleta personalizada.

Número de Cores Com as paletas Uniforme, Perceptual, Seletiva ou Adaptável, é possível especificar o número exato de cores a serem exibidas (até 256) informando um valor em Cores. A caixa de texto Cores controla somente a forma como a tabela de cores indexadas é criada. O Adobe Photoshop ainda trata a imagem como uma imagem de 8 bits com 256 cores.

Inclusão de cores e transparência Para especificar cores a serem incluídas na tabela de cores indexadas ou para especificar a transparência na imagem, escolha uma das seguintes opções:

- **Forçado** Fornece opções para forçar a inclusão de determinadas cores na tabela de cores. Preto e Branco adiciona preto e branco puros à tabela de cores; Primárias adiciona vermelho, verde, azul, ciano, magenta, amarelo, preto e branco; Web adiciona as 216 cores seguras para a Web; e Personalizar permite definir cores personalizadas a serem adicionadas.

- **Transparência** Especifica se as áreas transparentes da imagem devem ser preservadas durante a conversão. A seleção dessa opção adiciona uma entrada de índice especial à tabela de cores para cores transparentes. Ao desmarcar essa opção, as áreas transparentes são preenchidas com a cor fosca ou, quando nenhuma cor fosca é escolhida, são preenchidas com branco.

- **Fosco** Especifica a cor de plano de fundo usada para preencher arestas com suavização de serrilhado adjacentes às áreas transparentes da imagem. Com a opção Transparência marcada, o fosco é aplicado em áreas da aresta para

auxiliar na mesclagem das arestas com um plano de fundo da Web da mesma cor. Com a opção Transparência desmarcada, o fosco é aplicado em áreas transparentes. A escolha de Nenhum para o fosco criará uma transparência com arestas sólidas se a opção Transparência estiver selecionada. Caso contrário, todas as áreas transparentes serão preenchidas com 100% de branco. A imagem deve possuir uma transparência para que as opções de Fosco fiquem disponíveis.

Pontilhamento A menos que a opção Exata esteja sendo usada, a tabela de cores poderá não conter todas as cores utilizadas na imagem. Para simular cores que não estejam na tabela, pode-se pontilhá-las. O pontilhamento mistura os pixels das cores disponíveis para simular as cores ausentes. Escolha uma opção de pontilhamento no menu e digite um valor percentual para a quantidade de pontilhamento. Uma quantidade maior faz com que mais cores sejam pontilhadas, mas pode aumentar o tamanho do arquivo. É possível escolher as seguintes opções de pontilhamento:

- **Nada** Não faz o pontilhamento de cores, mas utiliza a cor mais próxima à cor ausente. Isso tende a resultar em transições nítidas entre tons de cores na imagem, criando um efeito posterizado.

- **Difusão** Usa um método de difusão de erro que produz um pontilhamento menos estruturado do que a opção Padrão. Para evitar que as cores da imagem com entradas na tabela de cores sejam pontilhadas, selecione Preservar Cores Exatas. É útil para preservar texto e linhas finas das imagens da Web.

- **Padrão** Utiliza um padrão de quadrados de meio-tom para simular todas as cores que não estejam na tabela de cores.

- **Ruído** Ajuda a reduzir padrões não uniformes ao longo das arestas de fatias de imagem. Escolha essa opção caso planeje fatiar a imagem para colocá-la em uma tabela HTML.

Personalização de tabelas de cores indexadas

O comando Tabela de Cores permite alterar a tabela de cores de uma imagem de cores indexadas. Esses recursos de personalização são particularmente úteis com *imagens pseudocoloridas*, que exibem variações em níveis de cinza com cores, e não tons de cinza, muitas vezes usadas em aplicativos científicos e médicos. Entretanto, a personalização da tabela de cores também pode produzir efeitos especiais com imagens de cores indexadas que apresentam um número limitado de cores.

Nota: *para deslocar cores em uma imagem pseudocolorida, escolha Imagem > Ajustes e use os comandos de ajuste de cor no submenu.*

Edição de cores e atribuição de transparência a uma tabela de cores

É possível editar cores na tabela de cores de forma a produzir efeitos especiais ou atribuir a transparência na imagem a uma única cor dessa tabela.

1. Abra a imagem de cores indexadas.
2. Escolha Imagem > Modo > Tabela de Cores.
3. Para alterar uma única cor, clique na cor e escolha uma nova cor no Seletor de Cores.
4. Para alterar uma faixa de cores, arraste na tabela para escolher a faixa de cores a ser alterada. No Seletor de cores, escolha a primeira cor desejada na faixa e clique em OK. Quando o seletor de cores voltar a ser exibido, escolha a cor mais recente desejada na faixa e clique em OK.

As cores escolhidas no Seletor de cores serão colocadas na faixa selecionada na caixa de diálogo Tabela de cores.

5. Para atribuir transparência a uma cor, selecione a ferramenta Conta-gotas na caixa de diálogo Tabela de cores e clique na cor da tabela ou na imagem. A cor da amostra será substituída por uma transparência na imagem.
6. Clique em OK na caixa de diálogo Tabela de cores para aplicar as novas cores à imagem de cores indexadas.

Escolha de uma tabela de cores predefinidas

1 Abra a imagem de cores indexadas.

2 Siga um destes procedimentos:

- Escolha Imagem > Modo > Tabela de Cores.
- Escolha Imagem > Modo > Cores Indexadas. Na caixa de diálogo Cores Indexadas, escolha Personalizar no menu pop-up do Painel. Essa ação abrirá a caixa de diálogo Tabela de Cores.

3 No menu Tabela, da caixa de diálogo Tabela de Cores, escolha uma tabela predefinida.

Personalizada Cria uma paleta especificada pelo usuário.

Corpo Preto Exibe uma paleta com base nas diferentes cores que um radiador de corpo preto emite quando é aquecido — de preto a vermelho, laranja, amarelo e branco.

Tons de Cinza Exibe uma paleta com base em 256 níveis de cinza — de preto a branco.

Espectro Exibe uma paleta baseada nas cores produzidas quando uma luz branca atravessa um prisma — de violeta, azul e verde a amarelo, laranja e vermelho.

Sistema (Mac OS) Exibe a paleta padrão de 256 cores do sistema MacOS.

Sistema (Windows) Exibe a paleta padrão de 256 cores do sistema Windows.

Como salvar e carregar tabelas de cores

Use os botões Salvar e Carregar, da caixa de diálogo Tabela de Cores, para salvar suas tabelas de cores indexadas e utilizá-las com outras imagens do Adobe Photoshop. Depois de carregar uma tabela de cores na imagem, as cores da imagem são alteradas para refletir as posições das cores às quais elas fazem referência na nova tabela de cores.

Nota: *Também é possível carregar tabelas de cores salvas no painel Amostras.*

Escolha de cores

Sobre as cores do primeiro plano e do plano de fundo

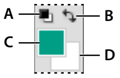
O Photoshop usa a cor do *primeiro plano* para pintar, preencher e traçar seleções e a cor do *plano de fundo* para efetuar preenchimentos de degradê e preencher as áreas apagadas de uma imagem. As cores do primeiro plano e do plano de fundo também são usadas por alguns filtros de efeitos especiais.

É possível designar uma nova cor de primeiro plano ou de plano de fundo com a ferramenta Conta-gotas, o painel Cor, o painel Amostras ou o Seletor de Cores da Adobe.

A cor padrão do primeiro plano é preta, enquanto a cor padrão do plano de fundo é branca. (Em um canal alfa, a cor padrão do primeiro plano é branca, enquanto a do plano de fundo é preta.)

Escolha de cores na caixa de ferramentas

A cor atual do primeiro plano é exibida na caixa de seleção de cores superior, na caixa de ferramentas, enquanto a cor atual do plano de fundo atual é exibida na caixa inferior.



Caixas de cores do primeiro plano e do plano de fundo na caixa de ferramentas
***A.** Ícone Cores Padrão **B.** Ícone Alternar Cores **C.** Caixa de cor do primeiro plano **D.** Caixa de cor do plano de fundo*

- Para alterar a cor do primeiro plano, clique na caixa superior de seleção de cor, na caixa de ferramentas, e escolha uma cor no Seletor de Cores da Adobe.
- Para alterar a cor do plano de fundo, clique na caixa inferior de seleção de cor, na caixa de ferramentas, e escolha uma cor no Seletor de Cores da Adobe.
- Para inverter as cores do primeiro plano e do plano de fundo, clique no ícone Alternar Cores, na caixa de ferramentas.
- Para restaurar as cores padrão do primeiro plano e do plano de fundo, clique no ícone Cores Padrão, na caixa de ferramentas.

Mais tópicos da Ajuda

"Sobre o Seletor de Cores HDR (Photoshop Extended)" na página 75

Escolha de cores com a ferramenta Conta-gotas

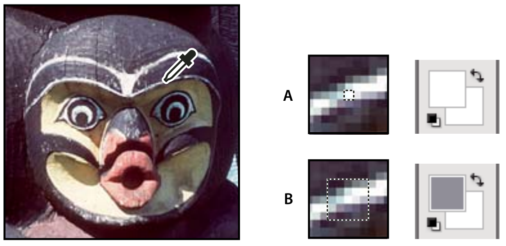
A ferramenta Conta-gotas obtém amostra das cores para designar uma nova cor de primeiro plano ou de plano de fundo. Você pode obter amostra da imagem ativa ou de qualquer outra na tela.

1 Selecione a ferramenta Conta-gotas .

2 Na barra de opções, altera o tamanho da amostra do conta-gotas escolhendo uma opção do menu Tamanho da amostra:

Amostra de ponto Lê o valor exato do pixel em que se clica.

Média de 3 por 3, Média de 5 por 5, Média de 11 por 11, Média de 31 por 31, Média de 51 por 51, Média de 101 por 101 Lê o valor médio do número especificado de pixels dentro da área em que se clica.



Seleção de uma cor de primeiro plano com a ferramenta Conta-gotas
***A.** Amostra de ponto **B.** Amostra média de 5 x 5*

3 Escolha um dos itens a seguir no menu Amostra:

Todas as Camadas Amostras de cores de todas as camadas do documento.

Camada Atual Amostras de cores da camada atualmente ativa.

4 Para circundar a ferramenta Conta-gotas com um anel que visualiza a cor escolhida acima da cor do primeiro plano atual, selecione Mostrar o anel de amostragem. (Esta opção requer o OpenGL. Consulte "Ative o OpenGL e otimize as configurações do GPU" na página 49.)

5 Siga um destes procedimentos:

- Para selecionar uma nova cor de primeiro plano, clique na imagem. Se preferir, posicione o ponteiro sobre a imagem, pressione o botão do mouse e arraste para qualquer lugar da tela. A caixa de seleção da cor do primeiro plano muda dinamicamente à medida que você arrasta. Solte o botão do mouse para escolher a nova cor.
- Para selecionar a cor do plano de fundo, clique na imagem pressionando Alt (Windows) ou Option (MacOS). Se preferir, posicione o ponteiro sobre a imagem, pressione Alt (Windows) ou Options (Mac OS), pressione o botão do mouse e arraste para qualquer lugar da tela. A caixa de seleção da cor do plano de fundo muda dinamicamente à medida que você arrasta. Solte o botão do mouse para escolher a nova cor.

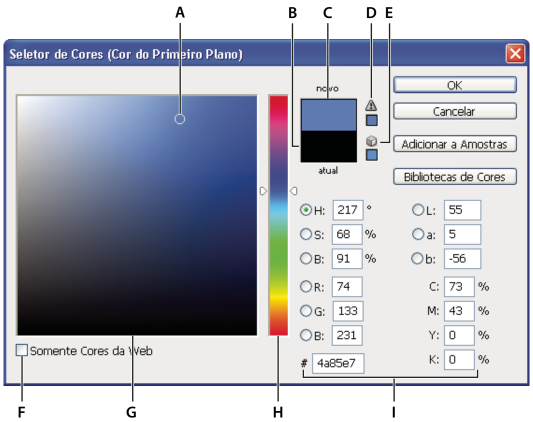
Para usar a ferramenta Conta-gotas temporariamente para selecionar uma cor de primeiro plano com uma ferramenta de pintura, mantenha pressionada a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS).

Visão geral do Seletor de Cores da Adobe

No Seletor de Cores da Adobe, escolha cores usando quatro modelos de cor: HSB, RGB, Lab e CMYK. Use o Seletor de Cores da Adobe para definir a cor do primeiro plano, do plano de fundo e do texto. É possível também definir cores de destino para diferentes ferramentas, comandos e opções.

Você pode configurar o Seletor de Cores da Adobe para escolher apenas as cores que fazem parte da paleta segura para a Web ou cores de sistemas de cor específicos. Os usuários do Photoshop Extended podem acessar um seletor HDR (high dynamic range) para escolher cores a serem usadas em imagens HDR.

O campo de cores no Seletor de Cores da Adobe exibe componentes de cores nos modos HSB, RGB e Lab. Se você souber o valor numérico da cor desejada, digite esse valor nos campos de texto. É possível também usar o controle deslizante de cores e o campo de cores para visualizar uma cor a ser escolhida. À medida que você ajusta a cor usando o campo de cor e o controle deslizante de cor, os valores numéricos são ajustados apropriadamente. A caixa de cores à direita do controle deslizante de cores exibe a cor ajustada na seção superior e a cor original na seção inferior. São exibidos alertas, caso a cor não seja segura para a Web ou esteja *fora do gamut* para impressão (não imprimível) .



Seletor de Cores da Adobe
A. *Cor selecionada* ***B.*** *Cor original* ***C.*** *Cor ajustada* ***D.*** *Ícone de alerta fora do gamut* ***E.*** *Ícone de alerta de cor não segura para a Web* ***F.*** *Exibe somente cores seguras para a Web* ***G.*** *Campo de cores* ***H.*** *Controle deslizante de cores* ***I.*** *Valores de cor*

Quando uma cor é selecionada no Seletor de Cores da Adobe, simultaneamente são exibidos valores numéricos para HSB, RGB, Lab, CMYK e números hexadecimais. É útil para verificar como os diferentes modelos de cores descrevem uma cor.

Embora o Photoshop use o Seletor de Cores da Adobe por padrão, é possível usar um Seletor de Cores diferente definindo uma preferência. Por exemplo, é possível usar o seletor de cores interno do sistema operacional do computador ou um Seletor de Cores de plug-in de terceiros.

Mais tópicos da Ajuda

"Sobre o Seletor de Cores HDR (Photoshop Extended)" na página 75

Exibir o Seletor de cores

- Na caixa de ferramentas, clique na caixa de seleção de cores de primeiro plano ou de plano de fundo.
- No painel Cor, clique na caixa de seleção Definir Cor de Primeiro Plano ou Definir Cor de Plano de Fundo.

O Seletor de Cores também está disponível quando os recursos permitem escolher uma cor. Por exemplo, clicando na amostra de cores na barra de opções para algumas ferramentas, ou nos conta-gotas em algumas caixas de diálogo de ajuste de cor.

Escolha uma cor com o Seletor de Cores da Adobe

É possível escolher uma cor digitando os valores dos componentes de cor nas caixas de texto HSB, RGB e Lab, ou usando o controle deslizante de cores e o campo de cores.

Para escolher uma cor com o controle deslizante de cores e o campo de cores, clique no controle de cores ou mova o triângulo do controle deslizante de cores para definir um componente de cor. Em seguida, mova o marcador circular no campo de cores. Isso define os outros dois componentes de cor.

À medida que você ajusta a cor usando o campo de cor e o controle deslizante de cor, os valores numéricos dos diferentes modelos de cor são ajustados apropriadamente. O retângulo à direita do controle deslizante de cores exibe uma nova cor na metade superior e a cor original na metade inferior. São exibidos alertas, caso a cor não seja segura para a Web ou esteja *fora do gamut* .

É possível escolher uma cor fora da janela do Seletor de Cores da Adobe. A movimentação do ponteiro sobre a janela do documento o transforma na ferramenta Conta-gotas. Em seguida, selecione uma cor clicando na imagem. A cor selecionada será exibida no Seletor de Cores da Adobe. A ferramenta Conta-gotas pode ser movida para qualquer ponto da área de trabalho, clicando na imagem e, ao mesmo tempo, mantendo pressionado o botão do mouse. Selecione uma cor soltando o botão do mouse.

Escolha de uma cor usando o modelo HSB

Usando o modelo de cores HSB, a matiz é especificada no campo de cores, como um ângulo de 0° a 360°, que corresponde a um local no disco de cores. A saturação e o brilho são especificados como porcentagens. No campo de cores, a saturação da matriz aumenta da esquerda para a direita e o brilho aumenta de baixo para cima.

1 No Seletor de Cores da Adobe, selecione a opção H e, em seguida, digite um valor numérico na caixa de texto H ou selecione uma matiz no controle deslizante de cores.

2 Ajuste a saturação e o brilho clicando no campo de cores, movendo o marcador circular ou digitando valores numéricos nas caixas de texto B.

3 (Opcional) Selecione a opção S ou a opção B para exibir a saturação ou o brilho da cor no campo de cores para realizar ajustes adicionais.

Escolha de uma cor usando o modelo RGB

Escolha uma cor especificando-a em seus componentes de vermelho, verde e azul.

1 No Seletor de Cores da Adobe, digite os valores numéricos nas caixas de texto R, G e B. Especifique os valores dos componentes de 0 a 255 (0 é a ausência da cor e 255 é a cor pura).

2 Para selecionar visualmente uma cor usando o controle deslizante de cores e o campo de cores, clique em R, G ou B e, em seguida, ajuste o controle deslizante e o campo de cores.

A cor escolhida será exibida no controle deslizante de cores com 0 (sem essa cor) na parte inferior e 255 (quantidade máxima dessa cor) na parte superior. O campo de cores exibe uma faixa dos outros dois componentes, um no eixo horizontal e o outro no eixo vertical.

Escolha de uma cor usando o modelo Lab

Ao escolher uma cor com base o modelo de cores Lab, o valor de L especifica a luminosidade de uma cor. O valor de A especifica o nível de vermelho ou de verde em uma cor. O valor de B especifica o nível de azul ou de amarelo em uma cor.

1 No Seletor de Cores da Adobe, digite valores para L (de 0 a 100) e para A e B (de -128 a +127).

2 (Opcional) Use o controle deslizante ou o campo de cores para ajustar a cor.

Escolha de uma cor usando o modelo CMYK

É possível escolher uma cor especificando o valor de cada componente como uma porcentagem de ciano, magenta, amarelo e preto.

❖ No Seletor de Cores da Adobe, digite os valores das porcentagens para C, M, Y e K, ou use o controle deslizante de cores e o campo de cores para escolher uma cor.

Escolha de uma cor especificando um valor hexadecimal

É possível escolher uma cor especificando um valor hexadecimal que define os componentes R, G e B na cor. Os três pares de números são expressos em valores de 00 (luminosidade mínima) a ff (luminosidade máxima). Por exemplo, 000000 é preto, ffffff é branco e ff0000 é vermelho.

❖ No Seletor de Cores da Adobe, digite um valor hexadecimal na caixa de texto #.

Escolher uma cor enquanto pinta

O seletor de cores heads-up-display (HUD) permite que você selecione cores rapidamente enquanto pinta na janela do documento, onde as cores da imagem fornecem um contexto útil.

Nota: *O seletor de cores HUD requer o OpenGL. (Consulte "Ative o OpenGL e otimize as configurações do GPU" na página 49.)*

Escolha o tipo do seletor de cores HUD

1 Escolha Editar > Preferências > Geral (Windows) ou Photoshop > Preferências > Geral (Mac OS).

2 No menu Seletor de cores HUD, escolha Faixa de matriz para exibir um seletor vertical ou uma Roda de matiz para exibir um circular.

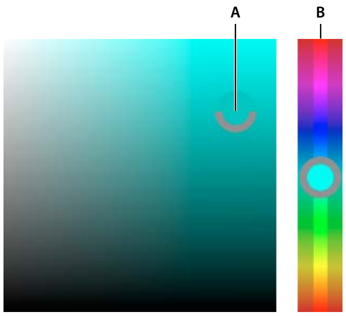
Escolha uma cor no Seletor de cores HUD

1 Selecione uma ferramenta de pintura.

2 Pressione Shift + Alt + clique com o botão direito do mouse (Windows) ou Control + Option + Command (Mac OS).

3 Clique na janela do documento para exibir o seletor. Em seguida arraste para selecionar um matiz de cor e uma sombra.

Depois de clicar na janela do documento, solte as teclas pressionadas. Pressione temporariamente a barra de espaços para manter a sombra selecionada enquanto seleciona outro matiz, ou vice-versa.



Escolher cor com seletor HUD
***A.** Sombra **B.** Matiz*

Para selecionar uma cor da imagem, mantenha pressionada a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) para acessar a ferramenta Conta-gotas.

Escolha de cores seguras para a Web

As *cores seguras para a Web* correspondem às 216 cores usadas pelos navegadores, independentemente da plataforma. O navegador alterará todas as cores da imagem para essas cores seguras para a Web ao visualizar uma cor a imagem na tela de 8 bits. As 216 cores formam um subconjunto das paletas de cores de 8 bits do MacOS. Ao trabalhar apenas com essas cores, é possível ter certeza de que a arte preparada para a Web não ficará pontilhada em um sistema definido com exibição em 256 cores.

Seleção de cores seguras para a Web no Seletor de cores da Adobe

❖ Selecione a opção Somente cores da Web, no canto inferior esquerdo do Seletor de cores da Adobe. Qualquer cor escolhida com essa opção marcada é segura para a Web.

Transformação de uma cor não segura para a Web em cor segura para a Web

Se a cor selecionada não for segura para a Web, será exibido um cubo de alerta ao lado do retângulo de cores no Seletor de Cores da Adobe.

❖ Clique no cubo de alerta para selecionar a cor mais próxima para a Web. (Se esse cubo não for exibido, significa que a cor escolhida é segura para a Web.)

Seleção de uma cor segura para a Web usando o painel Cor

1 Clique na guia do painel Cor ou escolha Janela > Cor para visualizar o painel Cor.

2 Escolha uma opção para selecionar uma cor segura para a Web:

- No menu do painel Cor, escolha Tornar o Painel Seguro para a Web. Qualquer cor escolhida com essa opção marcada é segura para a Web.
- Selecione Controles Deslizantes de Cores da Web no menu do painel Cor. Por padrão, os controles deslizantes de cores da Web se ajustam às cores seguras para a Web (indicadas por marcas de seleção) à medida que são arrastados. Para anular a seleção de cores seguras para a Web, arraste os controles deslizantes com a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) pressionada.

Se você escolher uma cor não segura para a Web, será exibido um cubo de alerta acima do painel de cores, no lado esquerdo do painel Cor. Clique no cubo de alerta para selecionar a cor mais próxima para a Web.

Escolha de um equivalente de CMYK para uma cor não imprimível

Algumas cores nos modelos de cores RGB, HSB e Lab não podem ser impressas porque estão fora do gamut e não têm equivalentes no modelo CMYK. Ao escolher uma cor não imprimível no Seletor de Cores da Adobe ou no painel Cor, um triângulo de aviso é exibido. Uma amostra abaixo do triângulo exibe o equivalente mais próximo do CMYK.

Nota: *No painel Cor, o triângulo de alerta não estará disponível se você estiver usando Controles Deslizantes de Cores da Web.*

❖ Para escolher o equivalente mais próximo do CMYK, clique no triângulo de alerta na caixa de diálogo Seletor de Cores ou no painel Cor.

As cores imprimíveis são determinadas pela área de trabalho CMYK atual, conforme definido na caixa de diálogo Configurações de Cores.

Mais tópicos da Ajuda

"Identificação de cores fora do gamut" na página 112

Escolha de uma cor spot

O Seletor de Cores da Adobe permite escolher cores personalizadas do PANTONE MATCHING SYSTEM®, do Trumatch® Swatching System™, do Focoltone® Colour System, do sistema Toyo Color Finder™ 1050, do sistema ANPA-Color™ system, do sistema de cores HKS® e do Guia de Cores DIC.

Para garantir que a saída impressa final apresente a cor desejada, consulte a sua gráfica ou agência de serviços e escolha a cor com base em uma amostra de cores impressa. Os fabricantes recomendam adquirir um novo catálogo de amostras por ano para evitar problemas de desbotamento e outros danos causados às tintas.

Importante: *o Photoshop imprime cores especiais em chapas de CMYK (cor de processo) em todos os modos de imagens, exceto no modo Duotônico. Para imprimir chapas de cores especiais, crie canais de cores especiais.*

1 Abra o Seletor de Cores da Adobe e clique em Bibliotecas de Cores.

A caixa de diálogo Cores Personalizadas exibe a cor mais próxima à cor atualmente selecionada no Seletor de Cores da Adobe.

2 Para Amostra, escolha uma biblioteca de cores. Consulte abaixo as descrições das bibliotecas de cores.

3 Localize a cor desejada digitando o número da tinta ou arrastando os triângulos ao longo da barra de rolagem.

4 Clique na correção de cor desejada na lista.

Mais tópicos da Ajuda

"Sobre cores spot" na página 469

Bibliotecas de cores especiais

O Seletor de Cores da Adobe oferece suporte para os seguintes sistemas de cores:

ANPA-COLOR Usado geralmente para aplicações em jornais. O *ANPA-COLOR ROP Newspaper Color Ink Book* contém amostras das cores ANPA.

Guia de Cores DIC Usado normalmente em projetos de impressão no Japão. Para obter mais informações, entre em contato com a Dainippon Ink & Chemicals, Inc., em Tóquio, Japão.

FOCOLTONE Consiste em 763 cores CMYK. As cores Focoltone ajudam a evitar interrupções na pré-impressão e problemas de registro, mostrando as sobreimpressões que compõem as cores. A Focoltone disponibilizou um manual de amostras com especificações para cores spot e de processo, tabelas de sobreimpressão e um manual de chips para marcação de layouts. Para obter mais informações, entre em contato com a Focoltone International, Ltd., em Stafford, Reino Unido.

Amostras HKS Usado em projetos de impressão na Europa. Cada cor apresenta um equivalente em CMYK especificado. É possível selecionar HKS E (para papel de carta contínuo), HKS K (para papel de arte brilhante), HKS N (para papel natural) e HKS Z (para papel de jornal). Existem classificadores de cores disponíveis para cada escala. Catálogos e amostras do HKS Process foram adicionados ao menu de sistemas de cores.

PANTONE® Cores usadas para reprodução em cores spot. O PANTONE MATCHING SYSTEM pode aplicar 1.114 cores. Os guias de cores e manuais de chips PANTONE são impressos em papel fosco, com e sem revestimento, para garantir a visualização precisa do resultado impresso e melhor controle na impressão. É possível imprimir uma cor PANTONE sólida em CMYK. Para comparar uma cor PANTONE sólida com a cor de processo correspondente mais próxima, use o guia *PANTONE Solid to Process*. As porcentagens dos tons CMYK na tela são impressos em cada cor. Para obter mais informações, entre em contato com a Pantone, Inc. em Carlstadt, NJ (www.pantone.com).

TOYO Color Finder 1050 Consiste em mais de 1000 cores baseadas nas tintas de impressão mais comuns usadas no Japão. Catálogos e amostras do *TOYO Process Color Finder* foram adicionados ao menu de sistemas de cores. O *TOYO Color Finder 1050 Book* contém amostras impressas de cores Toyo e pode ser encontrado em lojas de produtos para impressoras e artes gráficas. Para obter mais informações, entre em contato com a Toyo Ink Manufacturing Co., Ltd. em Tóquio, Japão.

TRUMATCH Oferece cores CMYK previsíveis que correspondem a mais de 2.000 cores reproduzíveis e geradas pelo computador. As cores Trumatch abrangem o espectro visível do gamut CMYK em etapas uniformes. O Trumatch Color exibe até 40 tons e graduações de cor de cada matiz, criados originalmente em processo de quatro cores e reproduzíveis em quatro cores em fotocompositoras eletrônicas. Além disso, estão incluídos cinzas com quatro cores, usando matizes diferentes. Para obter mais informações, entre em contato com a Trumatch Inc., cidade e estado de Nova York, EUA.

Alterar o Seletor de Cores

Em vez de usar o Seletor de Cores da Adobe, você pode escolher cores do Seletor de Cores padrão do sistema operacional do computador ou de Seletor de Cores de terceiros.

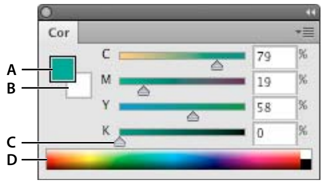
1 Escolha Editar > Preferências > Geral (Windows) ou Photoshop > Preferências > Geral (Mac OS).

2 Selecione um Seletor de Cores no menu Seletor de Cores e clique em OK.

Para obter mais informações, consulte a documentação do seu sistema operacional.

Visão geral do painel Cor

O painel Cor (Janela > Cor) exibe os valores das cores atuais do primeiro plano e do plano de fundo. Ao usar os controles deslizantes da painel Cor, é possível editar as cores do primeiro plano e do plano de fundo usando vários modelos de cor. Além disso, você pode escolher uma cor do primeiro plano ou do plano de fundo a partir do espectro de cores exibido no painel de cores na parte inferior da painel.



Painel Cor
A. *Cor do primeiro plano* ***B.*** *Cor do plano de fundo* ***C.*** *Controle deslizante* ***D.*** *Painel de cores*

O painel Cor pode exibir os seguintes alertas quando uma cor é selecionada:

- Quando você escolhe uma cor que não pode ser impressa com tintas CMYK, um ponto de exclamação dentro de um triângulo ⚠ é exibido acima do lado esquerdo do painel de cores.
- Um quadrado aparece acima do lado esquerdo do painel de cores quando você escolhe uma cor não segura para Web.

Mais tópicos da Ajuda

"Identificação de cores fora do gamut" na página 112

"Modos de cores" na página 79

Alteração do modelo de cor dos controles deslizantes do painel Cor

❖ Escolha uma opção dos controles deslizantes no menu do painel Cor.

Alteração do espectro exibido no painel de cores

1 Escolha uma opção no menu do painel Cor:

- Espectro RGB, Espectro CMYK ou Painel de Tons de Cinza para exibir o espectro do modelo de cor especificado.
- Cores Atuais para exibir o espectro de cores entre a cor atual do primeiro plano e a cor atual do plano de fundo.

2 Para exibir somente cores seguras para a Web, escolha Tornar o Painel Seguro para a Web.

Para alterar rapidamente o espectro do painel de cores, clique no painel de cores com a tecla Shift pressionada até visualizar o espectro desejado.

Seleção de cor no painel Cor

1 No painel Cores, clique na cor do primeiro plano ou do plano de fundo para torná-lo ativo (delineado em preto).

Quando a caixa de cor do plano de fundo está ativa no painel Cores, a ferramenta Conta-gotas altera a cor do plano de fundo por padrão.

2 Siga um destes procedimentos:

- Arraste os controles deslizantes de cor. Como padrão, as cores do controle deslizante são alteradas à medida que você arrasta. É possível desativar esse recurso a fim de melhorar o desempenho, cancelando a seleção de Controles Dinâmicos de Cor, na seção Geral da caixa de diálogo Preferências.
- Digite valores ao lado dos controles deslizantes de cor.
- Clique na caixa de seleção de seleção de cores, escolha uma cor usando o Seletor de Cores e clique em OK..
- Posicione o ponteiro sobre o painel de cores (o ponteiro vira um conta-gotas) e clique para obter uma amostra de cor. Clique com a tecla Alt pressionada para aplicar a amostra à caixa de seleção de cores não ativas.

Mais tópicos da Ajuda

“Visão geral do Seletor de Cores da Adobe” na página 90

“Escolha de cores com a ferramenta Conta-gotas” na página 89

Seleção de cor no painel Amostras

O painel Amostras (Janela > Amostras) armazena as cores de uso freqüente. É possível adicionar ou excluir cores do painel ou exibir bibliotecas diferentes de cores para diferentes projetos.

- Para escolher a cor do primeiro plano, clique em uma cor no painel Amostras.
- Para escolher a cor do plano de fundo, clique em uma cor no painel Amostras com a tecla Ctrl (Windows) ou Command (MacOS) pressionada.

Nota: *Altere como as amostras são exibidas, selecionando uma opção no menu do painel Amostras.*

Adição e exclusão de amostras de cores

As amostras de cores podem ser adicionadas ou excluídas do painel Amostras.

Também é possível adicionar uma amostra de cores do Seletor de Cores, clicando no botão Adicionar a Amostras.

Adição de uma cor ao painel Amostras

1 Decida qual cor deseja adicionar e faça dela a cor do primeiro plano.

2 Siga um destes procedimentos:

- Clique no botão Nova Amostra no painel Amostras. Se preferir, escolha Nova Amostra no menu do painel Amostras.
- Coloque o ponteiro sobre um espaço vazio na última linha do painel Amostras (o ponteiro se transforma na ferramenta Lata de Tinta) e clique para adicionar a cor. Digite um nome para a nova cor e clique em OK.



Cor selecionada a partir da imagem (à esquerda) e adicionada ao painel Amostras (à direita)

Nota: *as novas cores são salvas no arquivo de preferências do Photoshop para serem mantidas entre as sessões de edição. Para salvar permanentemente uma cor, salve-a em uma biblioteca.*

Exclusão de uma cor do painel Amostras

❖ Siga um destes procedimentos:

- Arraste uma amostra até o ícone Excluir .
- Mantenha pressionada a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS), posicione o ponteiro do mouse sobre uma amostra (o ponteiro torna-se uma tesoura) e clique.

Gerenciamento de bibliotecas de amostras

As bibliotecas de amostras oferecem um modo fácil de acessar diferentes conjuntos de cores. É possível salvar conjuntos personalizados de amostras como bibliotecas para serem reutilizados. As amostras também podem ser salvas em um formato para compartilhamento em outros aplicativos.

Mais tópicos da Ajuda

"Como trabalhar com o Gerenciador de Predefinição" na página 38

"Compartilhamento de amostras entre aplicativos" na página 98

Carregamento ou substituição de uma biblioteca de amostras

❖ Escolha uma das seguintes opções no menu do painel Amostras:

Carregar amostras Adiciona uma biblioteca ao conjunto atual de amostras. Selecione o arquivo da biblioteca que deseja usar e clique em Carregar.

Substituir amostras Substitui a lista atual por uma biblioteca diferente. Selecione o arquivo da biblioteca que deseja usar e clique em Carregar. O Photoshop oferece a opção de salvar o conjunto atual de amostras antes de substituí-lo.

Nome de uma biblioteca de cores Carrega um sistema de cores específico listado na parte inferior do menu do painel Amostras. É possível substituir ou anexar o conjunto atual de cores à biblioteca que está sendo carregada.

Como salvar um conjunto de amostras como biblioteca

1 No menu do painel Amostras, escolha Salvar Amostras.

2 Escolha um local para a biblioteca de amostras, digite um nome de arquivo e clique em Salvar.

A biblioteca pode ser salva em qualquer lugar. No entanto, se o arquivo de biblioteca for colocado na pasta Predefinições/Amostras, dentro do local de predefinições padrão, o nome da biblioteca será exibido na parte inferior do menu do painel Amostras quando o aplicativo for reiniciado.

Retorno à biblioteca de amostras padrão

❖ No menu do painel Amostras, escolha Redefinir Amostras. É possível substituir ou anexar o conjunto atual de cores à biblioteca de amostras padrão.

Compartilhamento de amostras entre aplicativos

É possível compartilhar as amostras sólidas criadas no Photoshop, Illustrator e InDesign, salvando uma biblioteca de amostras para troca. As cores têm exatamente a mesma aparência em todos os aplicativos, desde que as configurações de cores estejam sincronizadas.

1 No painel Amostras, crie as amostras de cores de processo e cores especiais que deseja compartilhar e remova quaisquer amostras que não deseje compartilhar.

Nota: *não é possível compartilhar os seguintes tipos de amostras entre aplicativos: padrões, gradientes e a amostra 'Registro' no Illustrator ou InDesign; e amostras de referências de cores de livros, HSB, XYZ, dois tons, monitor RGB, opacidade, tinta total e webRGB do Photoshop. Esses tipos de amostras são excluídos automaticamente quando você salva amostras para troca.*

2 Selecione Salvar Amostras para intercâmbio, no menu do painel Amostras e salve as bibliotecas de amostras em um local de fácil acesso.

3 Carregue a biblioteca de amostras no painel Amostras do Photoshop, Illustrator ou InDesign.

Painel Kuler

Sobre o painel do Kuler

O painel do Kuler™ é o seu portal para os grupos de cores ou temas, criados por uma comunidade on-line de designers. É possível usá-lo para procurar milhares de temas no Kuler™ e, então, fazer download de alguns para editar ou incluir em seus projetos. Também é possível usar o painel Kuler para criar e salvar temas e compartilhá-los com a comunidade Kuler carregando-os.

Ele está disponível no Adobe Photoshop® CS5, Adobe Flash® Professional CS5, Adobe InDesign® CS5, Adobe Illustrator® CS5 e Adobe Fireworks® CS5. O painel não está disponível nas versões em francês desses produtos.

Para assistir a um vídeo sobre o painel do Kuler, consulte www.adobe.com/go/lrvid4088_xp_br.

Para ler um artigo sobre o Kuler e a inspiração de cores, consulte o blog de Veerle Pieters em http://veerle.duoh.com/blog/comments/adobe_kuler_update_and_color_tips/.

Procura por temas

Uma conexão com a Internet é necessária para procurar temas on-line.

Pesquisa de temas

1 Selecione Janela > Extensões > Kuler e acesse o painel Procurar.

2 Siga um destes procedimentos:

- Na caixa Pesquisar, insira o nome de um tema, de uma marca ou de um criador.

  Nota: *Use apenas caracteres alfanuméricos (Aa-Zz, 0-9) nas pesquisas.*

- Filtre os resultados da pesquisa selecionando uma opção nos menus pop-up acima dos resultados.

Visualização de um tema on-line no Kuler

1 No painel Procurar, selecione um tema nos resultados da pesquisa.

2 Clique no triângulo no lado direito do tema e selecione Exibir On-line no Kuler.

Salvamento de pesquisas freqüentes

1 Selecione a opção Personalizar no primeiro menu pop-up no painel Procurar.

2 Na caixa de diálogo exibida, insira os termos da pesquisa e salve-os.

Quando quiser executar a pesquisa, selecione-a no primeiro menu pop-up.

Para excluir uma pesquisa salva, selecione a opção Personalizar no menu pop-up. Exclua as pesquisas desejadas e clique em Salvar.

Trabalho com temas

Você pode usar o painel do Kuler para criar ou editar temas e incluí-los em seus projetos.

Nota: *No Illustrator, você cria e edita temas com a caixa de diálogo Editar cor/Recolorir arte final, e não com o painel Criar. Para obter detalhes, consulte a Ajuda do Illustrator.*

Adição de um tema no painel Amostras do aplicativo

1 No painel Procurar, selecione o tema que deseja utilizar.

2 Clique no triângulo no lado direito do tema e selecione o painel Adicionar a amostras.

Você também pode adicionar um tema a partir do painel Criar clicando no botão Adicionar tema selecionado a amostras.

Edição de um tema

1 No painel Procurar, localize o tema que deseja editar e, em seguida, clique duas vezes sobre o tema nos resultados da pesquisa. O tema é exibido no painel Criar.

2 No painel Criar, edite o tema usando as ferramentas em sua disposição. Para obter mais informações, consulte os tópicos das ferramentas do painel Criar a seguir.

3 Siga um destes procedimentos:

- Salve o tema clicando no botão Salvar tema.
- Adicione o tema ao painel Amostras do aplicativo clicando no botão do painel Adicionar a amostras na parte inferior do painel.
- Atualize o tema para o serviço Kuler clicando no botão Atualizar na parte inferior do painel.

Criação de ferramentas de painel

O painel Criar fornece várias ferramentas para a criação ou edição de temas.

- Selecione uma regra de harmonia no menu pop-up Selecionar regra. A regra de harmonia utiliza a cor base como base para a geração das cores no grupo de cores. Por exemplo, se você escolher uma cor base azul e a regra de harmonia Complementar, será criado um grupo de cores usando a cor base, o azul e seu complemento, o vermelho.
- Selecione uma regra Personalizar para criar um tema usando ajustes de forma livre.
- Manipule as cores no disco de cores. Conforme você faz seus ajustes, a regra de harmonia continua a governar as cores geradas para o grupo de cores.
- Mova o controle deslizante de brilho ao lado do disco para ajustar o brilho das cores.
- Defina a cor base arrastando o marcador de cor base (o maior marcador de cor de aro duplo) em torno do disco. Também é possível definir a cor base ajustando os controles deslizantes na parte inferior da caixa de diálogo.
- Defina uma das outras quatro cores no grupo de cores como a cor base. Selecione a amostra da cor e clique no botão de centro do alvo abaixo do grupo de cores.
- Defina a cor do primeiro plano/plano de fundo do aplicativo host ou a cor do traçado/preenchimento como a cor base. Clique em um dos primeiros dois botões abaixo do grupo de cores.
- Remova a cor do grupo de cores selecionando a amostra da cor e clicando no botão Remover cor abaixo do grupo de cores. Adicione uma nova cor selecionando uma amostra de cor vazia e clicando no botão Adicionar cor.
- Experimente efeitos de cor diferentes selecionando uma nova regra de harmonia movendo os marcadores no disco de cores.
- Clique duas vezes em uma amostra no grupo de cores para definir a cor ativa (primeiro plano/plano de fundo ou traço/preenchimento) do aplicativo. Se o aplicativo não tiver um recurso de cor ativo ou selecionado, o painel Kuler definirá a cor do primeiro plano ou a cor de preenchimento, conforme apropriado.

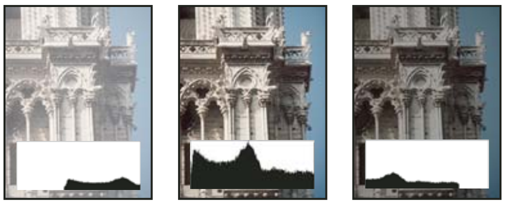
Capítulo 5: Ajustes de cores e tons

Visualização de histogramas e valores de pixels

Sobre histogramas

Um *histograma* ilustra como os pixels em uma imagem são distribuídos criando um gráfico do número de pixels em cada nível de intensidade de cor. O histograma mostra detalhes nas sombras (mostrados na parte esquerda do histograma), tons médios (mostrados no meio) e realces (mostrados na parte direita). Um histograma pode ajudar a determinar se uma imagem possui detalhes suficientes para fazer uma boa correção.

O histograma também fornece uma imagem rápida da faixa de tons de uma imagem, ou do *tipo de registro* da imagem. Uma imagem de registro baixo possui detalhes concentrados nas sombras. Uma imagem de registro alto possui detalhes concentrados nos realces. E, uma imagem de registro médio possui detalhes concentrados nos tons médios. Uma imagem com faixa de tons completo contém alguns pixels em todas as áreas. Identificar a faixa de tons ajuda a determinar as correções de tons apropriadas.



A B C

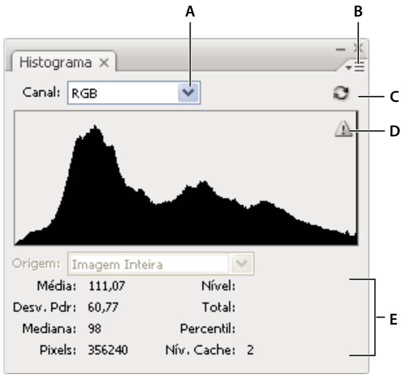
Leitura de um histograma
A. *Fotografia superexposta* ***B.*** *Fotografia exposta corretamente, com tonalidade completa* ***C.*** *Fotografia subexposta*

O painel Histograma oferece várias opções para visualizar informações de cores e tons sobre uma imagem. Por padrão, o histograma exibe a faixa de tons da imagem inteira. Para exibir os dados do histograma de uma parte da imagem, selecione primeiro essa parte.

É possível visualizar um histograma de imagem como uma sobreposição na caixa de diálogo Curvas ao selecionar a opção do histograma em Opções de exibição de curva, e no painel Ajuste de curvas ao escolher Opções de exibição de curva no menu do painel e, em seguida, Histograma.

Visão geral do painel Histograma

❖ Escolha Janela > Histograma ou clique na guia Histograma para abrir a paleta Histograma. Por padrão, o painel Histograma é aberto na Visualização Compacta sem controles ou estatísticas, mas é possível ajustar a visualização.



Painel Histograma (Exibição expandid)
A. *Menu Canal* ***B.*** *Menu do painel* ***C.*** *Botão Atualização Fora do Cache* ***D.*** *Ícone de Aviso de Dados em Cache* ***E.*** *Estatísticas*

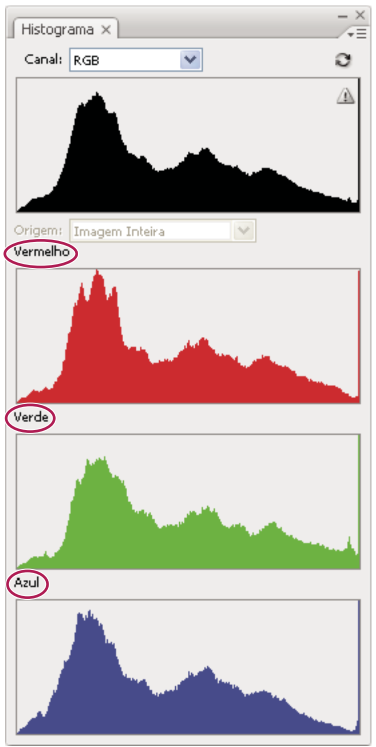
Ajustar a visualização do painel Histograma

❖ Escolha uma visualização no menu do painel Histograma.

Visualização Expandida Exibe o histograma com estatísticas. Também exibe: controles para escolher o canal representado pelo histograma, visualizar opções na paleta Histograma, atualizar o histograma para exibir dados fora do cache e escolher uma camada específica em um documento de várias camadas.

Visualização Compacta Exibe um histograma sem controles ou estatísticas. O histograma representa a imagem inteira.

Visualização de Todos os Canais Exibe histogramas individuais dos canais, além de todas as opções da Visualização de Todos os Canais. Os histogramas individuais não incluem canais alfa, canais de spot ou máscaras.



Painel Histograma com todos os canais exibidos em cores e todas as estatísticas ocultas

Visualização de um canal específico no histograma

Se você escolher a Visualização Expandida ou a Visualização de Todos os Canais do painel Histograma, poderá escolher uma configuração no menu Canal. O Photoshop memoriza a configuração de canais, se você alternar entre a Visualização Expandida ou a Visualização de Todos os Canais para a Visualização Compacta.

- Escolha um canal individual para exibir um histograma do canal, incluindo canais de cores, canais alfa e canais de spot.
- Dependendo do modo de cores da imagem, escolha RGB, CMYK ou Composto para visualizar um histograma composto de todos os canais.
- Se a imagem estiver no modo RGB ou CMYK, escolha Luminosidade para exibir um histograma que representa os valores de luminescência ou intensidade do canal composto.
- Se a imagem estiver no modo RGB ou CMYK, escolha Cores para exibir um histograma composto dos canais individuais em cores. Essa opção é a visualização padrão para imagens em RGB e em CMYK quando você escolhe a Visualização Expandida ou a Visualização de Todos os Canais.

Na Visualização de Todos os Canais, as opções no menu Canais afetam apenas o histograma na extremidade superior do painel.

Visualização de histogramas de canais em cores

❖ No painel Histograma, siga um destes procedimentos:

- Na Visualização de Todos os Canais, escolha Mostrar Canais em Cores no menu do painel.
- Na Visualização Expandida ou na Visualização de Todos os Canais, escolha um canal individual no menu Canal e selecione Mostrar Canais em Cores no menu do painel. Se você alternar para a Visualização Compacta, o canal continuará a ser mostrado em cores.
- Na Visualização Expandida ou na Visualização de Todos os Canais, escolha Cores no menu Canais para mostrar um histograma composto dos canais em cores. Se você alternar para a Visualização Compacta, o histograma composto continuará a ser mostrado em cores.

Visualização das estatísticas do histograma

Por padrão, o painel Histograma exibe estatísticas na Visualização Expandida e na Visualização de Todos os Canais.

1 Escolha Mostrar Estatísticas no menu do painel Histograma.

2 Siga um destes procedimentos:

- Para visualizar informações sobre um valor de pixel específico, coloque o ponteiro no histograma.
- Para visualizar as informações sobre uma faixa de valores, arraste dentro do histograma para realçar essa faixa.

O painel exibe as seguintes informações estatísticas abaixo do histograma:

Médio Representa o valor médio de intensidade.

Desv. Pdr (Desvio padrão) Representa como os valores de intensidade variam.

Mediana Mostra o valor médio na faixa de valores de intensidade.

Pixels Representa o número total de pixels utilizados para calcular o histograma.

Nível Exibe o nível de intensidade da área sob o ponteiro.

Total Mostra os números totais de pixels correspondentes ao nível de intensidade sob o ponteiro.

Percentil Exibe o número cumulativo de pixels no nível ou abaixo do nível de intensidade sob o ponteiro. Esse valor é expresso como uma porcentagem de todos os pixels na imagem, de 0% na extremidade esquerda a 100% na extremidade direita.

Nível de Cache Mostra o cache da imagem atual utilizado para criar o histograma. Quando o nível de cache é maior que 1, o histograma é exibido mais rápido. Nesse caso, o histograma é derivado de uma amostra representativa de pixels na imagem (baseada na ampliação). A imagem original tem nível de cache 1. A cada nível acima do nível 1, quatro pixels adjacentes têm as médias calculadas para atingir o valor de um único pixel. Portanto, cada nível tem metade das dimensões (tem 1/4 do número de pixels) do nível mais baixo. Quando o Photoshop faz uma aproximação rápida, pode utilizar apenas um dos níveis superiores. Clique no botão Atualização Fora do Cache para redesenhar o histograma usando a camada da imagem real.

Visualizar o histograma para um documento de várias camadas

1 Escolha Visualização Expandida no menu do painel Histograma.

2 Escolha uma configuração no Origem. (O menu Origem não está disponível para documentos com uma única camada.)

Imagem Inteira Exibe um histograma da imagem inteira, incluindo todas as camadas.

Camada Selecionada Exibe um histograma da camada selecionada no painel Camadas.

Composição de Ajustes Exibe um histograma de uma camada de ajuste selecionada no painel Camadas, incluindo todas as camadas abaixo dela.

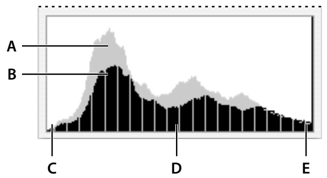
Visualizar ajustes do histograma

É possível visualizar o efeito de qualquer ajuste de cores e tons no histograma.

❖ Selecione a opção Visualizar nas caixas de diálogo de qualquer comando de ajuste de cores ou tons.

Quando a Visualização está selecionada, o painel Histograma mostra como o ajuste afeta o histograma.

Nota: *Ao fazer ajustes usando o painel Ajustes, as alterações são refletidas automaticamente no painel Histograma.*



Visualização de ajuste do histograma no painel Histograma
A. *Histograma original* ***B.*** *Histograma ajustado* ***C.*** *Sombras* ***D.*** *Tons Médios* ***E.*** *Realces*

Atualização da exibição do histograma

Quando um histograma é lido a partir de um cache e não a partir do estado atual do documento, o ícone de Aviso de Dados em Cache ⚠ aparece no painel Histograma. Os histogramas que têm base no cache da imagem são exibidos mais rapidamente, e têm base em uma amostra representativa de pixels na imagem. É possível definir o *nível de cache* máximo (de 2 para 8) nas Preferências de Desempenho.

Nota: *Uma configuração do nível de cache maior aumenta a velocidade de redesenho para arquivos grandes e com várias camadas, mas exige uso adicional de RAM do sistema. Se a RAM estiver limitada ou você trabalha principalmente com imagens menores, use as configurações de nível de cache menor*

❖ Para atualizar o histograma de forma que ele exiba todos os pixels da imagem original em seus estados atuais, siga um destes procedimentos:

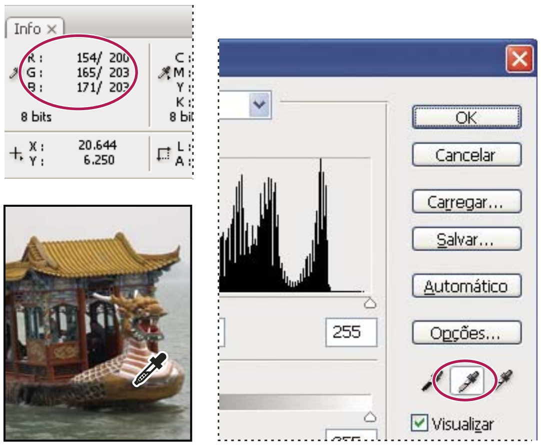
- Clique duas vezes em qualquer ponto do histograma.
- Clique no ícone de Aviso de Dados em Cache ⚠.

- Clique no botão Atualização Fora do Cache .
- Escolha Atualização Fora do Cache no menu do painel Histograma.

Para obter informações sobre nível de cache, consulte “Visão geral do painel Histograma” na página 101.

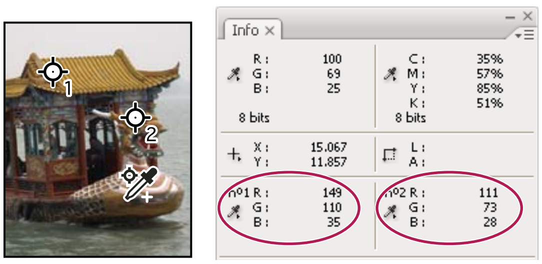
Visualização de valores de cor em uma imagem

É possível utilizar o painel Informações para visualizar os valores de cores dos pixels ao fazer correções de cores. Ao trabalhar com uma caixa de diálogo de ajuste de cor ou com o painel Ajustes, o painel Informações exibe dois conjuntos de valores de cores para os pixels sob o ponteiro. O valor na coluna esquerda é o valor de cor original. O valor na coluna direita é o valor de cor depois do ajuste.



Uso do painel Informações e Níveis para neutralizar o tom de uma imagem

É possível visualizar a cor de um local único usando a ferramenta Conta-gotas . Também é possível usar até quatro Classificadores de Cores para exibir as informações de cores para um ou mais locais na imagem. Esses classificadores são salvos na imagem para poderem ser consultados várias vezes durante um trabalho, mesmo se a imagem for fechada e reaberta.



Classificadores de cores e o painel Informações

1 Escolha Janela > Informações para exibir o painel Informações.

2 Selecione (e clique com a tecla Shift pressionada) a ferramenta Conta-gotas ou a ferramenta Classificador de Cores e, se necessário, escolha um tamanho de amostra na barra de opções. Amostra de ponto lê o valor de um único pixel e as outras opções lêem a média de uma área de pixel.

3 Se você selecionou a ferramenta Classificador de Cores , coloque até quatro classificadores de cores na imagem. Clique no local em que deseja colocar um classificador.

Visualizar as informações de cores durante o ajuste de cores

É possível visualizar as informações de cores para pixels específicos na imagem ao ajustar cores com uma caixa de diálogo de ajustes ou com o painel Ajustes.

1 Abra uma caixa de diálogo de ajustes (em Imagem > Ajustes) ou adicione um ajuste usando o painel Ajustes.

2 Conforme você faz ajustes, visualize os valores de cores de antes e depois no painel Informações. Mova o ponteiro sobre a imagem para visualizar os valores de cores no local do ponteiro.

***Nota:** Se você estiver usando uma caixa de diálogo de ajustes, a ferramenta Conta-gotas será ativada (e outras ferramentas desativadas temporariamente) quando você move o ponteiro sobre a imagem. Você pode ainda acessar os controles deslizantes e as ferramentas Zoom e Mão usando atalhos de teclado.*

3 Se você tiver inserido classificadores de cores na imagem, os valores de cores sob os classificadores de cores aparecerão na parte inferior do painel Informações. Para adicionar novos classificadores de cores, realize um dos seguintes procedimentos:

- Se estiver usando o painel Ajustes, selecione a ferramenta Classificador de Cores e clique na imagem, ou selecione a ferramenta Conta-gotas e clique com a tecla Shift pressionada na imagem.
- Se estiver usando uma caixa de diálogo de ajustes, clique com a tecla Shift pressionada na imagem.

Ajustar os classificadores de cores

Depois que você tiver adicionado um classificador de cores, é possível mover, excluir ou ocultá-lo, ou alterar as informações do classificador de cores exibidas no painel Informações.

Mover ou excluir um classificador de cores

1 Selecione a ferramenta Classificador de cores .

2 Siga um destes procedimentos:

- Para mover um classificador de cores, arraste-o para o novo local.
- Para excluir um classificador de cores, arraste-o para fora da janela do documento. Como alternativa, mantenha a tecla Alt (Windows) ou Option (MacOS) pressionada até o ponteiro se transformar em uma tesoura e clique no classificador.
- Para excluir todos os classificadores de cores, clique em Apagar na barra de opções.
- Para excluir um classificador de cores enquanto uma caixa de diálogo de ajuste estiver aberta, mantenha as teclas Alt+Shift (Windows) ou Option+Shift (Mac OS) pressionadas e clique no classificador.

Como ocultar ou mostrar classificadores de cores em uma imagem

❖ Escolha Visualizar > Extras. Uma marca de seleção indica se os classificadores de cores estão visíveis.

Alteração da exibição das informações do classificador de cores no painel Informações

- Para exibir ou ocultar as informações do classificador de cores no painel Informações, escolha Classificadores de Cores no menu do painel. Uma marca de seleção indica se as informações dos classificadores de cores estão visíveis.
- Para alterar o espaço de cor no qual um classificador de cores exibe os valores, mova o ponteiro para o ícone do classificador de cores no painel Informações. Em seguida, mantenha pressionado o botão do mouse e escolha outro espaço de cor no menu.

Compreensão dos ajustes de cores

Antes de fazer ajustes de cores e tons

As eficientes ferramentas no Photoshop podem aprimorar, reparar e corrigir a cor e a tonalidade (claridade, escuridão e contraste) em uma imagem. Estes são alguns itens que devem ser levados em consideração antes de fazer ajustes de cores e tons.

- Trabalhe com um monitor que esteja calibrado e possua um perfil. Para edição de imagem crítica, a calibração e determinação são essenciais. Caso contrário, a imagem vista no monitor aparece diferente em outros monitores ou quando impressa.
- Planeje usar camadas de ajuste para ajustar a faixa de tons e equilíbrio de cores da imagem. Camadas de ajuste permitem retornar e fazer ajustes de tons sucessivos sem descartar ou modificar permanentemente os dados da camada da imagem. Lembre-se de que o uso de camadas de ajuste aumenta o tamanho de arquivo da imagem e requer mais memória RAM do computador. Acessar os comandos de cores e tons no painel Ajustes cria automaticamente camadas de ajuste.
- Se você não deseja usar camadas de ajuste, você poderá aplicar os ajustes diretamente em uma camada da imagem. Lembre-se que algumas informações da imagem são descartadas, quando fizer um ajuste de cores ou tons diretamente em uma camada da imagem.
- Em trabalhos importantes e para preservar ao máximo os dados de uma imagem, convém trabalhar com uma imagem de 16 bits por canal (imagem de 16 bits) em vez de uma imagem de 8 bits por canal (imagem de 8 bits). Os dados são descartados quando são feitos ajustes de cores e tons. A perda de informações da imagem é mais crítica em imagens de 8 bits do que em imagens de 16 bits. Geralmente, o tamanho do arquivo de imagens de 16 bits é maior que o de imagens de 8 bits.
- Duplique ou faça uma cópia do arquivo de imagem. O trabalho em uma cópia da imagem preserva seu estado original em situações nas quais esse estado deseja ser utilizado.
- Remova todas as falhas, como pontos de poeira, manchas e rabiscos, da imagem antes de fazer ajustes de cores e tons.
- Abra o painel Informações ou Histograma na visualização Expandida. À medida que você avalia e corrige a imagem, ambos os painéis exibem feedback não avaliável de seus ajustes.
- É possível criar uma seleção ou utilizar uma máscara para limitar os ajustes de cores e tons a uma parte da imagem. Outro método de aplicar ajustes de cores e tons de forma seletiva é configurar o documento com componentes de imagem em diferentes camadas. Ajustes de cores e tons são aplicados somente em uma camada por vez. Somente os componentes da imagem na camada de destino serão afetados.

Correção de imagens

Este é o fluxo de trabalho geral que você segue ao corrigir a tonalidade e a cor de uma imagem:

1. Utilize o histograma para verificar a qualidade e a faixa de tons da imagem.
2. Certifique-se de que o painel Ajustes esteja aberto para acessar os ajustes de cores e tons. Clique em um ícone para acessar os ajustes descritos nas seguintes etapas. Aplicar correções pelo painel Ajustes cria uma camada de ajuste, o que aumenta a flexibilidade e não descarta as informações da imagem. Consulte “Visão geral do painel Ajustes” na página 108 e “Sobre as camadas de ajuste e de preenchimento” na página 272.
3. Ajuste o equilíbrio de cores para remover projeções de cores não desejadas ou para corrigir cores com muita ou pouca saturação. Consulte “Comandos de ajuste de cores” na página 110.
4. Ajuste a faixa de tons, usando os ajustes de níveis ou curvas.

Comece a corrigir tons ajustando os valores dos pixels de realce e sombra nas extremidades da imagem, definindo uma faixa de tons geral para essa imagem. Esse processo é conhecido como *definição de realces e sombras* ou *definição de pontos brancos e pretos*. Normalmente, a definição de realces e sombras redistribui os pixels de tons médios de maneira apropriada. Entretanto, talvez seja necessário ajustar os tons médios manualmente.

Para ajustar a tonalidade apenas nas áreas de sombra e realce, use o comando Sombra/Realce. Consulte "Aprimoramento dos detalhes de sombra e realce" na página 125.

5 (Opcional) Faça outros ajustes de cores.

Depois de corrigir o equilíbrio geral de cores da imagem, é possível fazer ajustes opcionais para aprimorar as cores ou produzir efeitos especiais.

6 Torne nítidas as arestas da imagem.

Como uma das etapas finais, use o filtro Máscara de Nitidez ou o filtro Forma Inteligente para tornar nítidas as arestas da imagem. A intensidade de nitidez necessária para uma imagem varia de acordo com a qualidade da imagem produzida pela câmera digital ou scanner utilizado. Consulte "Recomendações para tornar nítido" na página 166.

7 (Opcional) Direcione a imagem para as características da impressora ou prensa.

Você pode usar as opções nos ajustes de Níveis ou Curvas para importar as informações de realce e sombra para o gamut de um dispositivo de saída, como uma impressora desktop. Esse procedimento também pode ser feito se você estiver enviando a imagem para uma impressora comercial e souber as características da impressora.

Como a nitidez aumenta o contraste dos pixels adjacentes, é possível que alguns pixels em áreas críticas não possam ser impressos na impressora ou prensa que esta sendo utilizada. Por isso, convém efetuar um ajuste nas configurações de saída depois de ajustar a nitidez. Para obter mais informações sobre o ajuste das configurações de saída, consulte "Definição de valores de destino de realces e sombras" na página 129.

Visão geral do painel Ajustes

As ferramentas para fazer ajustes de cores e tons podem ser encontradas no painel Ajustes. Clicar no ícone de uma ferramenta seleciona o ajuste a cria automaticamente uma camada de ajuste. Os ajustes feitos usando os controles e opções no painel Ajustes criam camadas de ajuste não destrutivas. Consulte "Sobre as camadas de ajuste e de preenchimento" na página 272

Para sua conveniência, o painel Ajustes tem uma lista de predefinições de ajuste que aplicam correções de imagem comuns. As predefinições estão disponíveis para Níveis, Curvas, Exposição, Matiz/Saturação, preto e branco, Misturador de Canais e Cor Seletiva. Clicar em uma predefinição a aplica na imagem usando uma camada de ajuste. É possível sempre salvar as configurações de ajuste como uma predefinição, que é adicionada à lista de predefinições.

Clicar em um ícone de ajuste ou em uma predefinição exibe as opções de configuração para o ajuste especificado.



O painel Ajustes

Para assistir a um vídeo sobre o painel Ajustes, consulte www.adobe.com/go/lrvid4002_ps_br.

Aplicar uma correção usando o painel Ajustes

1 No painel Ajustes, clique em um ícone de ajuste ou predefinição de ajuste, ou escolha um ajuste no menu do painel.

2 Se necessário, use os controles e opções no painel Ajustes para aplicar as configurações que desejar.

3 (Opcional) Siga qualquer um destes procedimentos:

- Para alternar a visibilidade do ajuste, clique no botão Alternar visibilidade da camada .
- Para retornar o ajuste às configurações originais, clique no botão Redefinir .
- Para descartar um ajuste, clique no botão Excluir esta camada de ajuste .
- Para adicionar outra camada de ajuste acima da atual, clique na seta . Esse procedimento retorna o painel Ajustes à exibição de ícones de ajuste e da lista de predefinições.
- Para retornar para as opções de configurações de ajustes atuais dos ícones de ajuste e predefinições no painel Ajustes, clique na seta .
- Para aumentar a largura do painel Ajustes, clique no botão Visualização Expandida.

Aplicar uma correção somente na camada abaixo

1 No painel Ajustes, clique em um ícone de ajuste ou predefinição de ajuste, ou escolha um ajuste no menu do painel.

2 No painel Ajustes, clique no botão Cortar para camada . Clique no ícone novamente para fazer o ajuste ser aplicado em todas as camadas abaixo dele no painel Camadas.

Salvar e aplicar predefinições usando o painel Ajustes

O painel Ajustes tem uma lista de predefinições para os ajustes de cores e tons comuns. Além disso, você pode salvar e aplicar predefinições para Níveis, Curvas, Exposição, Matiz/Saturação, preto e branco, Misturador de Canais e Cor Seletiva. Quando você salva uma predefinição, ela é adicionada à lista de predefinições.

- Para salvar as configurações de ajuste como uma predefinição, escolha a opção Salvar predefinição do menu do painel Ajustes.

- Para aplicar uma predefinição de ajuste, clique no triângulo para expandir a lista de predefinições para um ajuste específico e clique em uma predefinição. Clique com a tecla Alt pressionada (Windows) ou com a tecla Option pressionada (Mac OS) em um triângulo para expandir todas as predefinições.

Selecionar automaticamente campos de texto ou a ferramenta de ajuste-alvo

Se você altera com freqüência parâmetros de ajuste usando campos de texto ou a ferramenta de ajuste-alvo, maximize a eficiência selecionando esses itens automaticamente.

❖ No menu do painel Ajustes, selecione a ferramenta Seleção automática de parâmetro ou Seleção automática de ajuste-alvo.

Se preferir selecionar campos de texto conforme necessário, pressione Shift-Enter (Windows) ou Shift-Return (Mac OS).

Comandos de ajuste de cores

É possível escolher um destes comandos de ajuste de cor:

Ajustar Níveis Automaticamente Corrige rapidamente o equilíbrio de cores em uma imagem. Embora esse nome sugira um ajuste automático, é possível ajustar manualmente o comportamento do comando Cor Automática. Consulte "Remover uma projeção de cores com Cor Automática" na página 141.

Comando Níveis Ajusta o equilíbrio de cores definindo a distribuição de pixels para canais de cores individuais. Consulte "Ajuste de cores usando Níveis" na página 116.

Comando Curvas Fornece até 14 pontos de controle para ajustes de realces, tons médios e sombras de canais individuais. Consulte "Visão geral de Curvas" na página 116.

Comando Exposição Ajusta a tonalidade ao executar cálculos em um espaço de cor linear. A exposição é principalmente para uso em imagens HDR. Consulte "Ajustar a exposição HDR" na página 128

Comando Vibratilidade Ajusta a saturação de cor para que o corte seja minimizado. Consulte "Ajustar saturação de cores usando Vibração" na página 124

Comando Filtro de Fotos Faz ajustes de cores simulando os efeitos de usar um filtro Kodak Wratten ou Fuji em frente à lente de uma câmera. Consulte "Alteração do equilíbrio de cores utilizando o comando Filtro de Fotos" na página 138.

Comando Equilíbrio de Cores Altera a mistura geral de cores em uma imagem. Consulte "Aplicar o ajuste de Equilíbrio de cores" na página 139.

Comando Matiz/Saturação Ajusta os valores de matiz, saturação e luminosidade de toda a imagem ou de componentes de cor individuais. Consulte "Ajuste de matiz e saturação" na página 121.

Comando Corresponder Cor Corresponde a cor: entre duas fotografias, duas camadas e duas seleções na mesma imagem ou em imagens diferentes. Este comando também ajusta a luminescência e a faixa de cores, além de neutralizar projeções de cores em uma imagem. Consulte "Correspondência da cor em imagens diferentes" na página 131.

Comando Substituir Cor Substitui cores especificadas em uma imagem por novos valores de cor. Consulte "Substituição das cores de objetos em uma imagem" na página 134.

Comando Cor Seletiva Ajusta a intensidade de cores de processamento em componentes de cor individuais. Consulte "Como fazer ajustes de cores seletivas" na página 137.

Comando Misturador de Canais Modifica um canal de cor e faz ajustes de cores que não são feitos facilmente com outras ferramentas de ajuste de cores. Consulte "Mistura de canais de cores" na página 135.

Como fazer um ajuste de cor

Todas as ferramentas de ajuste de cores do Photoshop funcionam basicamente do mesmo modo, mapeando uma faixa de valores de pixels para uma nova faixa de valores. A diferença entre as ferramentas está na intensidade de controle que elas oferecem. As ferramentas de ajuste de cores e suas configurações de opções são acessadas no painel Ajustes. Para obter uma visão geral das ferramentas de ajuste de cores, consulte "Comandos de ajuste de cores" na página 110.

É possível ajustar a cor em uma imagem de maneiras diferentes. O método mais flexível é usar uma camada de ajuste. Ao selecionar uma ferramenta de ajuste de cores no painel Ajustes, o Photoshop cria automaticamente uma camada de ajuste. Camadas de ajuste permitem fazer testes com ajustes de cores e tons sem modificar permanentemente os pixels na imagem. As alterações de cores e tons residem na camada de ajuste, que age como um véu através do qual são exibidas as camadas subjacentes da imagem.

1 Se quiser fazer ajustes em uma parte da imagem, selecione essa parte. Se nenhuma seleção for criada, o ajuste será aplicado à imagem inteira.

2 Siga um destes procedimentos:

- Clique em um ícone de ajuste ou selecione uma predefinição de ajuste no painel Ajustes.
- Crie uma camada de ajuste. Consulte "Criar e confinar camadas de ajuste e preenchimento" na página 273.
- Clique duas vezes na miniatura de uma camada de ajuste existente no painel Camadas.

Nota: *Também é possível escolher Imagem > Ajustes, e escolher um comando do submenu para aplicar ajustes diretamente à camada da imagem. Lembre-se que que esse método descarta as informações da imagem.*

Uma nova camada de ajuste inclui uma máscara de camada, que pode padrão está vazia (ou branca), significando que seu ajuste é aplicado em toda a imagem. (Se você tiver uma seleção ativa na imagem quando você adicionar uma camada de ajuste, a máscara da camada inicial oculta a área não selecionada em preto.) Usando a ferramenta Pincel, é possível pintar áreas na máscara em preto, onde você não deseja que os ajustes afetem a imagem. Consulte "Como editar uma máscara de camada" na página 288.

3 Para ajustar a visualização da imagem com ou sem ajustes, clique no ícone Alternar visibilidade da camada no painel Ajustes.

Para cancelar alterações, clique no botão Redefinir no painel Ajustes.

Salvar configurações de ajuste

É possível salvar as configurações de ajuste de cor e aplicá-las a outras imagens. Uma vez que a configuração é salva, ela pode ser acessada nas listas de configurações do painel Ajustes. Também é possível escolher a opção Carregar predefinição no menu da caixa de diálogo de ajuste. Se você estiver salvando as configurações de ajuste de cor usando o comando Corresponder Cor, consulte "Correspondência da cor em imagens diferentes" na página 131.

- Para salvar uma configuração no painel Ajustes, escolha a opção Salvar predefinição no menu do painel. Essa opção está disponível somente para Níveis, Curvas, Exposição, Matiz/Saturação, preto e branco, Misturador de Canais e Cor Seletiva.
- Para salvar uma configuração na aixa de diálogo de ajuste de imagem Sombras/Luzes, Variações ou Substituir Cor, clique em Salvar. Na caixa de diálogo de ajuste Níveis, Curvas, Exposição, Matiz/Saturação, Branco-e-Preto, Misturador de Canais e Cor Seletiva, escolha Salvar Predefinição no menu do painel. Digite um nome para a configuração e clique em Salvar.

Reaplicar configurações de ajuste

Uma vez que um ajuste é salvo, ele é armazenado como uma predefinição e poderá ser reaplicado.

- No painel Ajustes, expanda um conjunto de predefinições de ajuste e selecione-a na lista do menu.
- Na caixa de diálogo de ajuste, clique em Carregar. Localize e carregue o arquivo de ajuste salvo. Nas caixas de diálogo Curvas, preto e branco, Matiz/Saturação, Cor Seletiva, Níveis ou Misturador de Canais, as predefinições salvas aparecem no menu Predefinições. Escolha Carregar Predefinição a partir da opção Predefinição para carregar uma predefinição não exibida no menu pop-up Predefinição a partir de um local diferente.

Para remover predefinições padrão, navegue para as seguintes pastas, mova as predefinições para fora das pastas e reinicie o Photoshop.

- Windows: [unidade de inicialização]/Arquivos de programas/Adobe/Adobe Photoshop CS5/Predefinições/[tipo de ajuste]/[nome da predefinição]
- Mac OS [unidade de inicialização]/Aplicativos/Adobe/Adobe Photoshop CS5/Predefinições/[tipo de ajuste]/[nome da predefinição]

Correção de cores em CMYK e RGB

Embora seja possível executar todas as correções de cores e tons no modo RGB e a maioria dos ajustes no modo CMYK, escolha um modo cuidadosamente. Evite várias conversões entre modos, pois os valores de cor são arredondados e perdidos em cada conversão. Não converta imagens RGB para o modo CMYK se essas se destinam para visualização em tela. Para imagens CMYK que são separadas e impressas, não faça ajustes de cores no modo RGB.

Se for preciso converter a imagem entre dois modos, faça maioria das correções de cores e tons no modo RGB. Você pode então usar o modo CMYK para fazer o ajuste fino. As vantagens de trabalhar no modo RGB são:

- O RGB tem menos canais. Como um resultado, seu computador usa menos memória.
- O RGB tem um grupo mais amplo de cores do que o CMYK, e é provável que mais cores sejam preservadas após os ajustes.

  É possível uma prova eletrônica das cores para ver como um visualização na tela de como ficarão as cores do documento quando reproduzidas em um determinado dispositivo de saída. Consulte Sobre prova de cores em mídia eletrônica.

Uma imagem no modo RGB pode ser editada em uma janela e visualizada em cores CMYK em outra janela. Escolha Janela > Organizar > Nova Janela Para (Nome do arquivo) para abrir uma segunda janela. Selecione a opção CMYK Ativa para Configuração de Prova e, em seguida, escolha o comando Cores de Prova para ativar a visualização CMYK em uma das janelas.

Identificação de cores fora do gamut

Um *gamut* é uma faixa de cores que pode ser exibida ou impressa por um sistema de cores. Uma cor que pode ser exibida em RGB pode estar *fora do gamut* e, portanto, não pode ser impressa, para uma configuração CMYK.

No modo RGB, é possível identificar se uma cor está fora do gamut das seguintes maneiras:

- No painel Informações, um ponto de exclamação aparece ao lado dos valores CMYK sempre que o ponteiro está posicionado sobre uma cor fora do gamut.
- Tanto no painel Seletor de Cores quanto no painel Cores, aparece um triângulo de alerta ⚠. Quando você seleciona uma cor fora do gamut, o equivalente CMYK mais próximo é exibido. Para selecionar esse equivalente CMYK, clique no triângulo ou na correção de cor.

O Photoshop traz todas as cores automaticamente para o gamut quando uma imagem RGB é convertida em CMYK. Observe que alguns detalhes na imagem ser perdidos, dependendo de suas opções de conversão. Você pode identificar as cores fora do gamut de uma imagem ou corrigí-las manualmente antes da conversão em CMYK. Use o comando Aviso de Gamut para realçar as cores fora do gamut.

Localização de cores fora do gamut

1 Escolha Visualizar > Configuração de Prova e selecione o perfil de prova no qual deseja basear o aviso de gamut.

2 Escolha Visualizar > Aviso de Gamut.

Todos os pixels fora do gamut do espaço do perfil de prova atual são realçados em cinza.

Alteração da cor do aviso de gamut

1 Siga um destes procedimentos:

- (Windows) Escolha Editar > Preferências > Transparência e Gamut.
- (Mac OS) Escolha Photoshop > Preferências> Transparência e Gamut.

2 Em Aviso de Gamut, clique na caixa de cores para exibir o Seletor de Cores. Em seguida, escolha uma nova cor de alerta e clique em OK.

Para obter os melhores resultados, utilize uma cor ainda não presente na imagem.

3 Digite um valor na caixa Opacidade e depois clique em OK.

Utilize essa opção para revelar uma determinada parte da imagem subjacente utilizando a cor do aviso. Os valores podem variar de 1% a 100%.



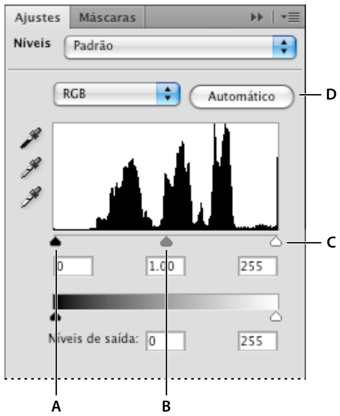
Imagem original e visualização das cores fora do gamut com azul selecionado para cor do aviso de gamut

Ajuste de cores e tons da imagem

Visão geral de Níveis

É possível usar o ajuste de níveis para corrigir a faixa de tons e o equilíbrio de cores de uma imagem, ajustando os níveis de intensidade das sombras, tons médios e realces da imagem. O histograma de Níveis atua como um guia visual para o ajuste de tons de registro da imagem. Para obter mais informações sobre como ler o histograma, consulte “Sobre histogramas” na página 101.

É possível salvar as configurações dos Níveis em uma predefinição e, em seguida, aplicá-las em outras imagens. Consulte “Salvar configurações de ajuste” na página 111 e “Reaplicar configurações de ajuste” na página 112.



Caixa de diálogo Níveis
A. *Sombras* ***B.*** *Tons Médios* ***C.*** *Realces* ***D.*** *Aplicar a Correção Automática de Cor*

Ajuste da faixa de tons usando Níveis

Os dois controles deslizantes externos de Níveis de Entrada fazem o mapeamento dos pontos brancos e pretos para as configurações dos controles deslizantes de Saída. Por padrão os controles deslizantes de Saída estão no nível 0, em que os pixels são pretos, e no nível 255, em que os pixels são brancos. Com os controles deslizantes de Saída nas posições padrão, mover o controle deslizante de entrada preto mapeia o valor de pixel para o nível 0, e mover o controle deslizante de ponto branco mapeia o valor de pixel ao nível 255. Os níveis restantes são redistribuídos entre os níveis 0 e 255. Essa redistribuição aumenta a faixa de tons da imagem, aumentando o contraste geral da imagem.

Nota: *Ao cortar sombras, os pixels ficam pretos e sem detalhes. Ao cortar realces, os pixels ficam brancos e sem detalhes.*

O controle deslizante central de Entrada ajusta o gama da imagem. Ele move o tom médio (nível 128) e altera os valores de intensidade da faixa intermediária de tons cinzas sem modificar drasticamente os realces e as sombras.

1 Siga um destes procedimentos:

- Clique no ícone Níveis ou em uma predefinição de Níveis no painel Ajustes, ou escolha Níveis no menu do painel.
- Escolha Camada > Nova Camada de Ajuste > Níveis. Clique em OK na caixa de diálogo Nova Camada.
- Escolha Imagem > Ajustes > Níveis.

Nota: *Escolher Imagem > Ajustes > Níveis executa ajustes diretos na camada de iamgem e descarta informações da imagem.*

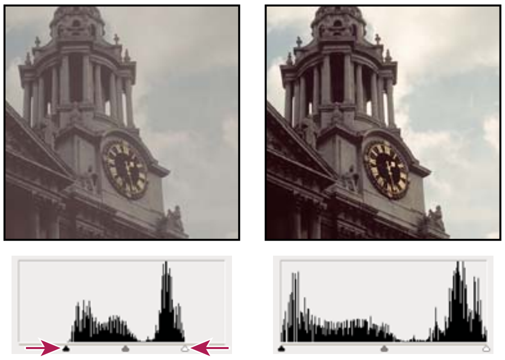
2 (Opcional) Para ajustar os tons de um canal de cor específico, escolha uma opção no menu Canal.

3 (Opcional) Para editar uma combinação de canais de cores ao mesmo tempo, pressione Shift e selecione os canais no painel Canais antes de escolher o comando Imagem > Ajustes > Níveis. (Esse método não funciona em uma camada de ajuste de Níveis.) O menu Canal exibe as abreviações para os canais de destino, por exemplo, CM para ciano e magenta. Esse menu também contém os canais individuais para a combinação selecionada. Editar canais de spot e canais alfa individualmente.

4 Para ajustar as sombras e os realces manualmente, arraste os controles deslizantes brancos e pretos de Níveis de Entrada até a extremidade do primeiro grupo de pixels em uma das extremidades do histograma.

Por exemplo, se você mover um controle deslizante preto para a direita no nível 5, o Photoshop mapeará todos os pixels no nível 5 e abaixo desse, até o nível 0. Do mesmo modo, se você mover o controle deslizante branco para a esquerda no nível 243, o Photoshop mapeará todos os pixels no nível 243 e acima desse, até o nível 255. O mapeamento afeta os pixels mais escuros e os mais claros em cada canal. Os pixels correspondentes nos outros canais são ajustados proporcionalmente para evitar a alteração do equilíbrio de cores.

Nota: *também é possível inserir valores diretamente na primeira e terceira caixas de texto de Níveis de Entrada.*



Ajuste de pontos pretos e brancos com os controles deslizantes de Níveis de Entrada.

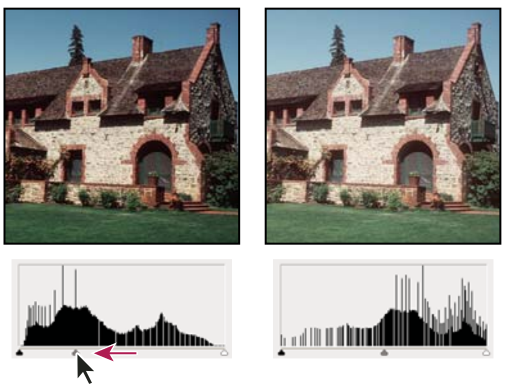
5 (Opcional) Para identificar as áreas na imagem que estão sendo cortadas (completamente preto ou completamente branco), faça um destes procedimentos:

- Mantenha pressionada a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) conforme você arrasta os controles deslizantes de pontos pretos e brancos.
- Escolha Mostrar Corte para Pontos preto e branco no menu do painel.

6 Para ajustar tons médios, use o controle deslizante central de Entrada para fazer um ajuste de gama.

Mover o controle deslizante central de Entrada para a esquerda faz com que toda a imagem fique mais clara. Ele faz o mapeamento de um nível inferior (mais escuro) até o nível de ponto médio entre os controles deslizantes de Saída. Se os controles deslizantes de Saída estiverem na posição padrão (0 e 255), o ponto médio é o nível 128. Neste exemplo, as sombras são ampliadas para preencher a faixa de tons de 0 para 128 e os realces são compactados. Mover o controle deslizante central de Entrada para a direita exerce o efeito oposto, tornando a imagem mais escura.

Nota: *Também é possível digitar um valor de ajuste de gama diretamente na caixa central de Níveis de Entrada.*



Mover o controle deslizante central ajusta o gama da imagem

É possível visualizar o histograma ajustado no painel Histograma.

Ajuste de cores usando Níveis

1 Para acessar o ajuste de Níveis, escolha uma destas opções:

- No painel Ajustes, clique no ícone Níveis ou em uma predefinição de Níveis , ou escolha Níveis no menu do painel.
- Escolha Camada > Nova Camada de Ajuste > Níveis. Clique em OK na caixa de diálogo Nova Camada.

Nota: *Também é possível escolher Imagem > Ajustes > Níveis. Mas lembre-se que esse método faz ajustes diretos na camada da imagem e descarta as informações da imagem. As configurações são ajustada na caixa de diálogo Níveis.*

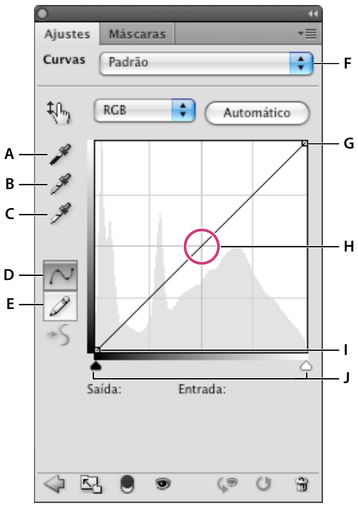
2 No painel Ajustes, para neutralizar uma projeção de cores faça um dos seguintes procedimentos:

- Clique na ferramenta Definir conta-gotas de ponto cinza . Em seguida, clique em uma parte da imagem seja cinza neutro.
- Clique em Automático para aplicar os ajustes de níveis automáticos padrão. Para experimentar com outras opções de ajuste automático, escolha Opções automáticas no menu do painel Ajustes, então altere os Algoritmos na caixa de diálogo Opções de correções de cores automáticas.

Em geral, atribua valores de componentes de cor iguais para obter um cinza neutro. Por exemplo, atribua valores iguais de vermelho, verde e azul para produzir um cinza neutro em uma imagem RGB.

Visão geral de Curvas

É possível usar Curvas ou Níveis para ajustar toda a faixa de tons de uma imagem. O ajuste de Curvas permite que você ajuste pontos por todo a a faixa de tons de uma imagem (de cores a realces). Os níveis têm somente três ajustes (ponto branco, ponto preto, gama). Também é possível usar as Curvas para fazer ajustes precisos em canais de cores individuais de uma imagem. É possível salvar as configurações de ajuste de Curvas como predefinições. Consulte "Salvar configurações de ajuste" na página 111 e "Reaplicar configurações de ajuste" na página 112.

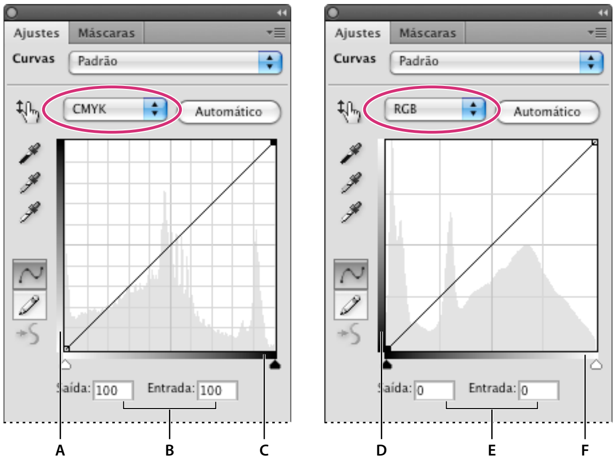


Opções de curvas
A. *Fazer uma amostra da imagem para definir ponto preto.* ***B.*** *Fazer uma amostra da imagem para definir ponto cinza.* ***C.*** *Fazer uma amostra da imagem para definir ponto branco.* ***D.*** *Editar os pontos para modificar a curva.* ***E.*** *Desenhar para modificar a curva.* ***F.*** *Menu suspenso tipos de Curvas.* ***G.*** *Definir ponto preto.* ***H.*** *Definir ponto cinza.* ***I.*** *Definir ponto branco.* ***J.*** *Mostrar o corte.*

No ajuste de Curvas, a faixa de tons é representada como uma linha diagonal reta, porque os níveis de entrada (os valores de intensidade original dos pixels) e os níveis de saída (novos valores de cor) são idênticos.

***Nota:** Depois que você tiver feito um ajuste na faixa de tons de uma curva, o Photoshop continuará exibindo a linha de base como uma referência. Para ocultar a linha de base, desative a opção Mostrar linha de base em Opções de exibição da curva.*

O eixo horizontal do gráfico representa os níveis de entrada. O eixo vertical representa os níveis de saída.



Configurações padrão para imagens CMYK e RGB
***A.** Orientação padrão da barra de saída de tons CMYK **B.** Valores de Entrada e Saída CMYK em porcentagens **C.** Orientação padrão da barra de entrada de tons CMYK **D.** Orientação padrão da barra de saída de tons RGB **E.** Os valores de Entrada e Saída RGB em níveis de intensidade **F.** Orientação padrão da barra de entrada de tons RGB*

Definição das opções de exibição de curva

É possível controlar a exibição da grade de curva usando as opções de exibição de curva.

1 Siga um destes procedimentos:

- Clique no ícone Curvas ou em uma predefinição de Curvas no painel Ajustes, ou escolha Curvas no menu do painel.
- Escolha Camada > Nova Camada de Ajuste > Curvas. Clique em OK na caixa de diálogo Nova Camada.
- Escolha Imagem > Ajustes > Curvas.

***Nota:** Escolher Imagem > Ajustes > Curvas aplica o ajuste diretamente na camada de imagem e descarta informações da imagem.*

2 No painel Ajustes, escolha Opções de exibição de curva no menu do painel.

***Nota:** Se você escolher Imagem > Ajustes > Curvas, expanda as Opções de exibição de curva na caixa de diálogo Curvas.*

3 Escolha qualquer um destes procedimentos:

- Para inverter a exibição dos valores e porcentagens de intensidade, escolha Mostrar a quantidade de luz (0-255) ou Mostrar a quantidade de % Coloração/Tinta. Curvas exibe os valores de intensidade para imagens RGB em uma faixa de 0 a 255, com preto (0) no canto inferior esquerdo. As porcentagens para as imagens CMYK são exibidas em uma faixa de 0 a 100, com realces (0%) no canto inferior esquerdo. Após a inversão dos valores e porcentagens de intensidade, 0 fica no canto inferior direito para imagens RGB e 0% fica no canto inferior direito para imagens CMYK.
- Para exibir as linhas de grade em incrementos de 25%, selecione Grade Simples; para exibir em incrementos de 10%, escolha Grade Detalhada.

Para alterar os incrementos das linhas de grade, clique na grade com a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) pressionada.

- Para exibir as curvas dos canais de cores sobrepostas na curva composta, escolha Mostrar Sobreposições de Canal.
- Para exibir uma sobreposição de histograma, escolha Mostrar Histograma. Para obter mais informações sobre como ler o histograma, consulte "Sobre histogramas" na página 101.
- Para exibir uma linha de base desenhada na grade em um ângulo de 45 graus, escolha Mostrar Linha de Base.
- Para exibir linhas horizontais e verticais para ajudá-lo a alinhar os pontos conforme você arrasta em relação ao histograma ou à grade, escolha Mostrar Linha de Intersecção.

Ajuste da cor e da tonalidade com Curvas

É possível ajustar a tonalidade e a cor de uma imagem alterando a forma da curva no ajuste de Curvas. Mover a curva para cima ou para baixo clareia ou escurece a imagem, dependendo de você ter definido que as curvas devem exibir níveis ou porcentagens. As seções mais excessivas da curva representam áreas de maior contraste; as seções mais achatadas representam áreas de menor contraste.

Se o ajuste de Curvas estiver definido para exibir níveis em vez de porcentagens, os realces serão representados no canto superior direito do gráfico. Mover um ponto na porção superior da curva ajusta os realces. Mover um ponto no centro da curva ajusta os tons médios, e mover um ponto na seção inferior da curva ajusta as sombras. Para escurecer os realces, mova um ponto para baixo, perto da parte superior da curva. Mover um ponto para cima ou para a direita faz o mapeamento do valor de Entrada para um valor de Saída mais baixo, e a imagem fica mais escura. Para clarear as sombras, mova um ponto para cima perto da parte inferior da curva. Mover um ponto para cima ou para a esquerda faz o mapeamento de um valor de Entrada inferior para um valor de Saída superior, e a imagem fica mais clara.

Nota: *em geral, apenas pequenos ajustes de curva são necessários para fazer correções de cores e tons na maioria das imagens.*

1 Siga um destes procedimentos:

- Clique no ícone Curvas ou em uma predefinição de Curvas no painel Ajustes.
- Escolha Camada > Nova Camada de Ajuste > Curvas. Clique em OK na caixa de diálogo Nova Camada.

Nota: *Você também pode escolher Imagem > Ajustes > Curvas. Mas lembre-se que esse método faz ajustes diretos na camada da imagem e descarta as informações da imagem.*

2 (Opcional) Para ajustar o equilíbrio de cores da imagem, escolha o canal (ou canais) que deseja ajustar no menu Canal.

3 (Opcional) Para editar uma combinação de canais de cores ao mesmo tempo, clique nos canais com a tecla Shift pressionada no painel Canais antes de escolher Imagem > Ajustes > Curvas. (Esse método não funciona em uma camada de ajuste de Curvas.) O menu Canal exibe as abreviações para os canais de destino, por exemplo, CM para ciano e magenta. Esse menu também contém os canais individuais para a combinação selecionada.

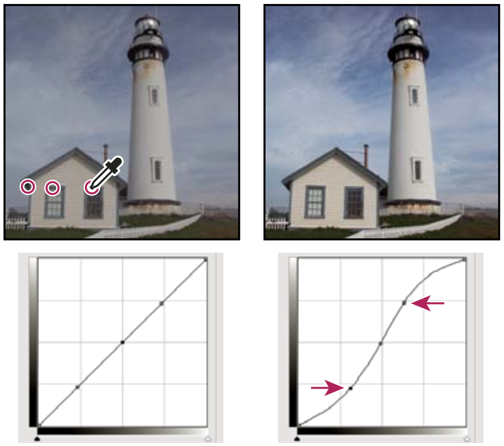
Nota: *Em Opões de exibição de curva, selecione Sobrecamadas de canal para ver as curvas de canal da cor sobrepostas à curva composta.*

4 Adicione um ponto ao longo da curva, seguindo um destes procedimentos:

- Clique diretamente na curva.
- Selecione a ferramenta de ajuste na imagem e clique na área da imagem que deseja ajustar. Arraste o ponteiro para cima ou para baixo para clarear ou escurecer os valores de todos os tons similares na foto.

Para identificar as áreas na imagem que não estão sendo cortadas (preto ou branco), selecione Mostrar Corte na caixa de diálogo Curvas ou Mostrar Corte para Pontos preto e branco no menu do painel Ajustes.

É possível adicionar até 14 pontos de controle à curva. Para remover um ponto de controle, arraste-o para fora do gráfico, selecione-o e pressione Excluir ou Ctrl-clique (Windows) ou Command-clique (Mac OS). Não é possível excluir os pontos finais da curva.



Com a ferramenta de Ajuste na imagem selecionada, clique em três áreas de uma imagem para adicionar pontos à curva. Contraste da imagem aumentado resultante da iluminação de realces e escurecimento exibido por uma curva S.

Para determinar as áres mais claras e mais escuras na imagem RGB, arraste pela imagem com a ferramenta de ajuste Na Imagem. O gráfico Curvas exibe os valores de intensidade da área sob o ponteiro e o local correspondente na curva. Arrastar o ponteiro sobre uma imagem CMYK mostrar?s porcentagens no painel Cor, se ela estiver definida para exibir valores CMYK.

5 Siga um destes procedimentos para ajustar a forma da curva:

- Clique em um ponto e arraste a curva até que o tom e a cor pareçam corretos. Clique com a tecla Shift pressionada para selecionar vários pontos e movê-los de uma só vez.
- Selecione a ferramenta Ajuste na imagem . Conforme você move o ponteiro do mouse sobre a imagem, ele muda para um conta-gotas, e um indicador na curva mostra o valor de tons dos pixels subjacentes. Clique na imagem no valor de tom desejado e arraste verticalmente para cima ou para baixo para ajustar a curva.
- Clique em um ponto na curva e digite valores nas caixas de texto de Entrada e Saída.
- Selecione o lápis na esquerda da grade da curva e arraste para desenhar uma nova curva. É possível manter a tecla Shift pressionada para restringir a curva a uma linha reta e clicar para definir as extremidades. Quando você tiver terminado, suavize a curva: clique no ícone Suavizar no painel Ajustes de curvas ou clique em Suavizar na caixa de diálogo Curvas.

Os pontos na curva permanecerão ancorados até serem movidos. Como resultado, é possível fazer um ajuste em uma área de tons ao mesmo tempo em que as outras áreas permanecem inalteradas.

Aplicação de uma correção Automática

❖ Clique em Automático no painel Ajustes de curvas ou na caixa de diálogo Curvas.

Aplica automaticamente uma correção de cor automática usando a configuração padrão atual. Para alterar a configuração padrão, use opções na caixa de diálogo Opções de correção de cores automáticas. É possível aplicar uma correção de Cor Automática, Contraste Automático ou Tons Automáticos a uma imagem. Para obter mais informações sobre essas opções, consulte “Definição de opções de ajuste automático” na página 142.

Define pontos pretos e brancos que usam o ponto preto e seletores de ponto branco

Use os controles deslizantes de Preto e Branco para definir rapidamente os pontos pretos e brancos. Por exemplo, se você mover o controle deslizante preto para a direita na entrada 5, o Photoshop mapeará todos os pixels na entrada 5 e abaixo dela, até o nível 0. Do mesmo modo, se você mover o controle deslizante branco para a esquerda no nível 243, o Photoshop mapeará todos os pixels no nível 243 e acima desse, até o nível 255. O mapeamento afeta os pixels mais escuros e os mais claros em cada canal. Os pixels correspondentes nos outros canais são ajustados proporcionalmente para evitar a alteração do equilíbrio de cores.

1 Arraste os controles deslizantes do ponto preto e do ponto branco para qualquer ponto no eixo. Conforme você arrasta, observe que o valor de entrada muda.

2 Para visualizar o corte conforme você ajusta os pontos preto e branco, faça um dos seguintes procedimentos:

- Mantenha pressionada a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) conforme você arrasta os controles deslizantes.
- Escolha Mostrar corte de pontos pretos/brancos no menu do painel Ajustes, ou Mostrar corte na caixa de diálogo Curvas.

Defina pontos pretos e brancos usando as ferramentas conta-gotas

1 Clique duas vezes na ferramenta Definir conta-gotas de ponto preto. No Seletor de Cores da Adobe, selecione um valor onde os valores R, G e B sejam idênticos. Para definir o valor como preto, defina R, G e B como 0.

2 Com o conta-gotas, clique em uma área na imagem que representa o ponto preto, ou na área com os menores valores de tons.

3 Clique duas vez na ferramenta Conta-Gotas de Definir Ponto Branco e selecione uma cor com valores R,G e B idênticos.

4 Clique em uma área da imagem com os valores de tons mais iluminados para definir o ponto branco.

Atalhos do teclado: Curvas

Você pode usar estes atalhos do teclado para Curvas:

- (Caixa de diálogo Curvas) para definir um ponto na curva para o canal atual, Ctrl-clique (Windows) ou Command-clique (Mac OS) na imagem.

  Caso esteja usando em vez disso o Ajuste de curvas, basta clicar na imagem com a ferramenta de ajuste na imagem.

- Para definir um ponto na curva para a cor selecionada em cada canal componente de cor (mas não no canal composto), clique na imagem com as teclas Shift+Ctrl (Windows) ou Shift+Command (Mac OS) pressionadas.
- Para selecionar vários pontos, clique com a tecla Shift pressionada em pontos na curva. Os pontos selecionados são preenchidos com preto.
- Para cancelar a seleção de todos os pontos na curva, clique na grade ou pressione Ctrl-D (Windows) ou Command-D (Mac OS).
- Para selecionar o próximo ponto mais alto na curva, pressione a tecla mais. Para selecionar o próximo menor, pressione a tecla menos.
- Para mover os pontos selecionados na curva, pressione as teclas de seta.

Correção de cores usando os conta-gotas

É possível usar os conta-gotas nos ajustes de Níveis ou Curvas para corrigir uma projeção de cores, como uma tinta indesejada de um excesso de cores (vermelho, verde, azul ou ciano, magenta, amarelo). É mais fácil aplicar o equilíbrio de cores em uma imagem, identificando primeiramente uma área que você quer que seja neutra e removendo a projeção de cores dessa área. De acordo com a imagem, você pode utilizar um ou os três conta-gotas. Os conta-gotas funcionam melhor em uma imagem com tons neutros facilmente identificados.

Nota: *a ferramenta Conta-Gotas de Definir Ponto Cinza é usada basicamente para a correção de cores e não está disponível durante trabalhos com imagens em tons de cinza.*

Para obter os melhores resultados, não utilize os conta-gotas em imagens que exijam um grande ajuste para mapear um pixel para o valor máximo de realce ou para valores mínimos de sombra.

Importante: *o uso dos conta-gotas desfaz qualquer ajuste que tenha sido feito anteriormente em Níveis e Curvas. Se você planeja usar os conta-gotas, convém usá-los primeiro e, em seguida, refinar os ajustes com os controles deslizantes de Níveis ou os pontos de Curvas.*

1 Identifique uma área na imagem que você quer que seja cinza neutro. Por exemplo, uma estrada pavimentada.

Use o classificador de cores para marcar uma área neutra, para que você possa clicar nela com o conta-gotas mais tarde.

2 Clique no ícone Níveis ou Curvas no painel Ajustes, ou escolha Camada > Nova camada de ajuste e, em seguida, escolha Níveis ou Curvas.

Nota: *Também é possível escolher Imagem > Ajustes e, em seguida, escolher Níveis ou Curvas. Você completará as etapas a seguir na caixa de diálogo Níveis ou Curvas. Mas lembre-se que esse método faz ajustes diretos na camada da imagem e descarta as informações da imagem.*

3 No painel Ajustes, clique duas vezes na ferramentas Definir ponto cinza . No Seletor de Cores da Adobe, verifique que a cor selecionada atualmente tem valores R, G e B idênticos (por exemplo, 128, 128, 128).

4 Com Definir conta-gotas de ponto cinza, clique na área neutra que você identificou na Etapa 1. Isso deve redefinir os tons médios e remover a projeção de cores da imagem.

5 Se necessário, faça ajustes finais no painel Ajustes.

Se você especificar novas cores de destino para um conta-gotas, o Photoshop pergunta se deseja salvar as novas cores de destino como padrões.

Ajuste de matiz e saturação

A Matiz/Saturação permite ajustar o matiz, a saturação e o brilho de um componente de cor específico em uma imagem ou ajustar simultaneamente todas as cores em uma imagem. Esse ajuste é especialmente bom para fazer ajustes finos de cores em uma imagem CMYK de forma que elas fiquem dentro do gamut de um dispositivo de saída.

É possível salvar as configurações de Matiz/Saturação no painel Ajustes e carregá-los para reuso em outras imagens. Para obter mais informações, consulte “Salvar configurações de ajuste” na página 111 e “Reaplicar configurações de ajuste” na página 112.

Aplicar ajuste Matiz/Saturação

1 Siga um destes procedimentos:

- Clique no ícone Matiz/Saturação ou em uma predefinição de Matiz/Saturação no painel Ajustes.

- Escolha Camada > Nova Camada de Ajuste > Matiz/Saturação. Clique em OK na caixa de diálogo Nova Camada. As duas barras de cores na caixa de diálogo representam as cores na ordem do disco de cores. A barra de cores superior mostra a cor antes do ajuste, enquanto a barra inferior mostra como o ajuste afeta todos os matizes na saturação total.

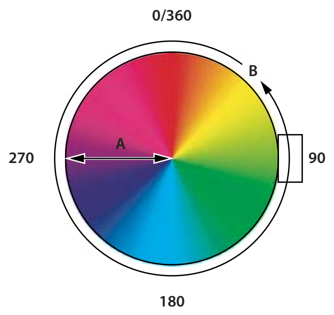
Nota: *Também é possível escolher Imagem > Ajustes > Matiz/Saturação. Mas lembre-se que esse método faz ajustes diretos na camada da imagem e descarta as informações da imagem.*

2 No painel Ajustes, escolha quais cores serão ajustadas usando o menu pop-up Editar:

- Escolha Principal para ajustar todas as cores de uma vez.
- Escolha uma das outras faixas de cores predefinidas relacionadas para a cor que deseja ajustar. Para modificar a faixa de cores, consulte "Ajuste de matiz e saturação" na página 121.

3 Para Matiz, digite um valor ou arraste o controle deslizante até estar satisfeito com as cores.

Os valores exibidos na caixa refletem os níveis de graus de giro em torno do disco em relação à cor original do pixel. Um valor positivo indica um giro no sentido horário, enquanto um valor negativo indica um giro no sentido anti-horário. Os valores podem variar de -180 a +180.



Disco de cores
A. *Saturação* ***B.*** *Matiz*

Você pode também selecionar a ferramenta de ajuste na imagem no painel Ajustes e clicar com a tecla Ctrl pressionada (Windows) ou com a tecla Command pressionada (Mac OS) em uma cor na imagem. Arraste para a esquerda ou para a direita na imagem para modificar o valor da matiz.

4 Para Saturação, digite um valor ou arraste o controle deslizante para a direita para aumentar a saturação ou para a esquerda para diminuí-la.

A cor se desloca para longe ou em direção ao centor do disco de cores. Os valores podem variar de -100 (porcentagem de remoção da saturação, cores mais opacas) a +100 (porcentagem de aumento da saturação).

No painel Ajustes, você pode também selecionar a ferramenta de ajuste na imagem e clicar em uma cor na imagem. Arraste para a esquerda ou para a direita para diminuir ou aumentar a saturação da faixa de cores que inclui o pixel em que você clicou.

5 Para Luminosidade, digite um valor ou arraste o controle deslizante para a direita para aumentar a luminosidade (adicionar branco a uma cor) ou para a esquerda para diminuí-la (adicionar preto a uma cor). Esses valores podem variar de -100 (porcentagem de preto) a +100 (porcentagem de branco).

Nota: *Clique no botão Redefinir para desfazer a configuração de Matiz/Saturação no painel Ajustes.*

Especificar a faixa de cores ajustada no ajuste Matiz/saturação

1 Siga um destes procedimentos:

- Clique no ícone Matiz/Saturação no painel Ajustes.

- Escolha Camada > Nova Camada de Ajuste > Matiz/Saturação. Clique em OK na caixa de diálogo Nova Camada.

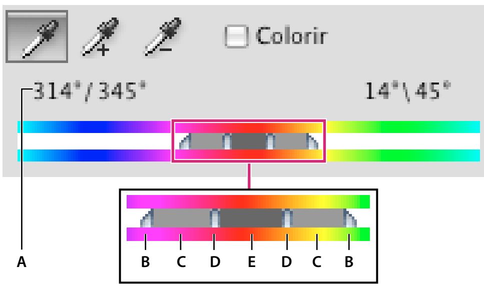
***Nota:** Também é possível escolher Imagem > Ajustes > Matiz/Saturação. Mas lembre-se que esse método faz ajustes diretos na camada da imagem e descarta as informações da imagem.*

2 No painel Ajustes, escolha uma cor no menu acima dos controles deslizantes.

Quatro valores do disco de cores (em graus) aparecem no painel Ajustes. Esses valores correspondem aos controles deslizantes de ajuste exibidos entre as barras de cores. Os dois controles deslizantes verticais internos definem a faixa de cores. Os dois controles deslizantes de triângulo externos mostram o local em que os ajustes em uma faixa de cores têm um declive (*declive* é uma difusão ou afunilamento dos ajustes em vez de uma aplicação de ativação/desativação nitidamente definida desses ajustes).

3 Utilize as ferramentas de conta-gotas ou os controles deslizantes de ajuste para modificar a faixa de cores.

- Clique ou arraste a imagem com a ferramenta Conta-gotas para selecionar uma faixa de cores. Para expandir a faixa, clique ou arraste a imagem com a ferramenta Conta-gotas de adicionar à amostra . Para reduzir a faixa de cores, clique ou arraste a imagem com a ferramenta Conta-gotas de subtrair da amostra . Enquanto a ferramenta Conta-gotas estiver selecionada, também será possível pressionar a tecla Shift para adicionar à faixa ou a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) para subtrair da faixa.
- Arraste um dos controles deslizantes de triângulo branco para ajustar a intensidade de declive (difusão de ajuste) sem afetar a faixa.
- Arraste a área entre o triângulo e a barra vertical para ajustar a faixa sem afetar a intensidade de declive.
- Arraste a área central para mover todo o controle deslizante de ajuste (que inclui os triângulos e as barras verticais) de forma a selecionar uma área de cor diferente.
- Arraste uma das barras brancas verticais para ajustar a faixa do componente de cor. Afastar uma barra vertical do centro do controle deslizante de ajuste e aproximá-la de um triângulo aumenta a faixa de cores e diminui o declive. Aproximar uma barra vertical do centro do controle deslizante de ajuste e afastá-la de um triângulo reduz a faixa de cores e aumenta o declive.
- Pressione Ctrl (Windows) ou Command (Mac OS) e arraste a barra de cor para que uma cor diferente fique no centro da barra.



Controle deslizante de ajuste de Matiz/Saturação
***A.** Valores do controle deslizante de Matiz **B.** Ajusta o declive sem afetar a faixa **C.** Ajusta a faixa sem afetar o declive **D.** Ajusta a faixa de cores e o declive **E.** Move todo o controle deslizante*

Se você modificar o controle deslizante de ajuste para que ele se encaixe em outra faixa de cores, o nome no menu Editar será modificado para refletir essa alteração. Por exemplo, se você escolher Amarelo e alterar a faixa desse de modo que ele se encaixe na parte vermelha da barra de cores, o nome será alterado para Vermelho 2. É possível converter até seis dos intervalos de cores individuais para variedades da mesma faixa de cores (por exemplo, Vermelho até Vermelho 6).

***Nota:** Por padrão, a faixa de cores selecionada ao escolher um componente de cor tem 30° de largura e 30° de declive de cada lado. A definição de um declive muito baixo pode gerar bandas na imagem.*

Como colorir uma imagem em tons de cinza ou criar um efeito monotônico

1 Se estiver colorindo uma imagem em tons de cinza, escolha Imagem > Modo > Cores RGB para converter a imagem em RGB.

2 Para acessar o ajuste de Matiz/Saturação, escolha uma destas opções:

- Clique no ícone Matiz/Saturação no painel Ajustes.
- Escolha Camada > Nova Camada de Ajuste > Matiz/Saturação. Clique em OK na caixa de diálogo Nova Camada.

***Nota:** Também é possível escolher Imagem > Ajustes > Matiz/Saturação. Mas lembre-se que esse método faz ajustes diretos na camada da imagem e descarta as informações da imagem.*

3 Selecione a opção Colorir. Se a cor do primeiro plano for preto ou branco, a imagem será convertida em um matiz de vermelho (0°). Se a cor do primeiro plano não for preto ou branco, a imagem será convertida no matiz da cor do primeiro plano atual. O valor de luminosidade de cada pixel não é alterado.

4 (Opcional) Use o controle deslizante Matiz para selecionar uma nova cor. Utilize os controles deslizantes de Saturação e de Luminosidade para ajustar a saturação e a luminosidade dos pixels.

Ajustar saturação de cores usando Vibração

A vibratibilidade saturação para que o corte seja minimizado quando as cores atingem a saturação completa. Esse ajuste aumenta a saturação de cores menos saturadas mais que as cores que já estão saturadas. A vibratibilidade também previne os tons de pele de se tornarem muito saturados.

1 Siga um destes procedimentos:

- No painel Ajustes', clique no ícone Vibratibilidade .
- Escolha Camada > Nova Camada de Ajuste > Vibratibilidade. Na caixa de diálogo Nova camada, digite um nome para a camada de ajuste de Vibratibilidade e clique em OK.

***Nota:** Você também pode escolher Imagem > Ajustes > Vibração. Mas lembre-se de que esse método faz ajustes diretos na camada da imagem e descarta as informações da imagem.*

2 Para ajustar a saturação de cores, siga um dos seguintes procedimentos: Arraste o controle deslizante de Vibratibilidade para aumentar ou diminuir a saturação de cores sem cortes quando as cores se tornam mais saturadas.

- Para aplicar mais ajuste para cores menos saturadas e prevenir o corte de cores assim que alcançam a saturação total, mova o controle deslizante de Vibratibilidade para à direita.
- Para aplicar a mesma intensidade no ajuste de saturação em todas as cores, independentemente da saturação atual, mova o controle deslizante de Saturação. Em algumas situações, isso pode produzir menos bandas que o controle deslizante de Saturação no painel Ajustes de Matiz/Saturação ou na caixa de diálogo Matiz/Saturação.
- Para diminuir a saturação, mova o controle deslizante de Vibratibilidade ou de Saturação para a esquerda.

Conversão de uma imagem colorida em preto e branco

O ajuste de preto e branco permite converter uma imagem colorida em tons de cinza ao mesmo tempo em que mantém o controle total sobre como as cores individuais são convertidas. Também é possível aplicar tonalidade aos tons de cinza aplicando um tom de cor à imagem, por exemplo para criar um efeito sépia. As funções de preto e branco são como o Misturador de Canais, que também converte as imagens de cor em monocromático enquanto permite que você ajuste a entrada do canal de cor.

Para assistir um vídeo sobre a conversão de imagens coloridas em preto e branco, consulte www.adobe.com/go/vid0017_br.

1 Siga um destes procedimentos:

- Clique no ícone preto e branco ou em uma predefinição de preto e branco no painel Ajustes.
- Escolha Camada > Nova Camada de Ajuste > preto e branco. Na caixa de diálogo Nova camada, digite um nome para a camada de ajuste e clique em OK.

O Photoshop aplica uma conversão de tons de cinza de padrão.

***Nota:** Também é possível escolher Imagem > Ajustes > preto e branco. Mas lembre-se que esse método faz ajustes diretos na camada da imagem e descarta as informações da imagem.*

2 No painel Ajustes, ajuste a conversão manualmente usando os controles deslizantes de cor, aplique uma conversão Automática ou selecione uma mistura personalizada salva anteriormente.

Predefinição menu Selecione uma mistura de tons de cinza predefinida ou uma mistura salva anteriormente. Para salvar uma mistura, escolha Salvar predefinição de preto e branco no menu do painel.

Automático Define uma mistura de tons de cinza com base nos valores de cor da imagem, aumentando a distribuição de valores cinza. A mistura Automática geralmente produz resultados excelentes ou pode ser usada como o ponto inicial para aprimorar valores de cinza usando os controles deslizantes de cor.

Controles Deslizantes de Cor Ajuste os tons de cinza de cores específicas em uma imagem. Arraste um controle deslizante para a esquerda para escurecer ou para a direita para clarear os tons de cinza da cor original de uma imagem.

- Para ajustar um componente de cor específico, selecione a ferramenta Ajuste na imagem e clique na imagem. Arraste para a esquerda ou para a direita para modificar o controle deslizante de cores para a cor predominante naquele local, tornando-a mais escura ou mais clara na imagem.

  ***Nota:** Se você estiver usando a caixa de diálogo preto e branco ao invés do painel Ajustes, clique e mantenha em uma área da imagem para ativar o controle deslizantes de cores para a cor predominante naquele local, em seguida, arraste horizontalmente para deslocar o controle deslizante.*

- Clique no botão Redefinir para redefinir todos os controles deslizantes para a conversão de tons de cinza padrão.

Visualizar Cancele a seleção para visualizar a imagem em seu modo de cor original.

3 Para aplicar um tom de cor, selecione Matiz. Para efetuar o ajuste fino da cor de matiz, clique na amostra de cor para abrir o Seletor de cores.

Mais tópicos da Ajuda

"Mistura de canais de cores" na página 135

Aprimoramento dos detalhes de sombra e realce

O comando Sombra/Realce é adequado para a correção de fotografias com imagens que possuem um aspecto de silhueta devido a uma intensa luz posterior ou para a correção de objetos que ficaram claros porque estavam muito próximos ao flash da câmera. O ajuste também é útil para aumentar o brilho de áreas de sombra em uma imagem normalmente bem iluminada. O comando Sombra/Realce não apenas clareia ou escurece uma imagem, como também clareia ou escurece com base nos pixels adjacentes (área adjacente local) nas sombras ou nos realces. Por essa razão, existem controles separados das sombras e dos realces. Os padrões são definidos para corrigir imagens com problemas de luz posterior.

O comando Sombra/Realce também possui um controle deslizante de Contraste de Tons Médios e as opções Recorte de Preto e Recorte de Branco para ajustar o contraste geral da imagem, e um controle deslizantes de Correção de Cores para ajustar a saturação.



Imagem original e Correção de Sombra/Realce aplicada

Ajuste de sombras e realces da imagem

1 Escolha Imagem > Ajustes > Sombra/Realce.

Certifique-se de que a opção Visualizar está selecionada na caixa de diálogo se quiser que a imagem seja atualizada durante a aplicação de ajustes.

2 Ajuste a intensidade da correção de iluminação movendo o controle deslizante Intensidade ou digitando um valor na caixa de texto de porcentagem de Realces e Sombras. Valores maiores fornecem maior clareamento das sombras ou maior escurecimento dos realces. É possível ajustar as Sombras e os Realces de uma imagem.

3 Para obter um controle mais preciso, selecione Mostrar Mais Opções para fazer ajustes adicionais.

Nota: *Para aumentar os detalhes de sombra em uma imagem bem exposta diferente, tente valores na faixa 0-25% para Valor de sombra e Largura de tons de sombra.*

4 (Opcional) Clique no botão Salvar como Padrões para salvar as configurações atuais como padrões para o comando Sombra/Realce. Para restaurar os padrões originais, mantenha a tecla Shift pressionada ao clicar no botão Salvar como Padrões.

Nota: *diferentes configurações de Sombra/Realce podem ser reutilizadas, clicando no botão Salvar para salvar as configurações atuais em um arquivo e, posteriormente, utilizando o botão Carregar para carregar essas configurações. Para obter mais informações sobre como salvar e carregar configurações, consulte* *"Salvar configurações de ajuste" na página 111.*

5 Clique em OK.

Opções do comando Sombra/Realce

Intensidade Controla (separadamente para os valores de realce e de sombra na imagem) o quanto é preciso corrigir.

Nota: *Valores de Intensidade Extrema podem levar a uma transversal, na qual um realce pode se tornar mais escuro do que o que era inicialmente uma sombra. Isso pode fazer com que as imagens ajustadas pareçam "artificiais".*

Largura de Tons Controla a faixa de tons nas sombras ou nos realces modificados. Valores mais baixos limitam os ajustes apenas às regiões mais escuras para a correção de sombra e apenas às regiões mais claras para a correção de realce. Valores mais altos aumentam a faixa de tons que são ajustados nos tons médios. Por exemplo, a 100%, o controle deslizante de largura de tons de sombra afeta mais as sombras, e os tons médios são parcialmente afetados, mas os realces mais brilhantes não são afetados. A largura de tons varia de imagem para imagem. Se um valor for muito grande poderá introduzir halos em torno de arestas escuras ou claras. As configurações padrão tentam reduzir esses artefatos. Os halos podem ocorrer também quando os valores de Intensidade de Sombra ou Realce são muito altos.

A largura de tons é definida como 50%, por padrão. Se achar que está tentando clarear um objeto escuro, mas os tons médios ou as regiões mais claras estão ficando muito diferentes, tente reduzir a Largura de tons de sombra até zero, para que somente as regiões mais escuras sejam clareadas. No entanto, se for necessário clarear os tons médios e as sombras, aumente a Largura de tons de sombra em torno de 100%.

Raio Controla o tamanho da área adjacente local em torno de cada pixel. Pixels adjacentes são usados para determinar se um pixel é nas sombras ou nos realces. Mover o controle deslizante para a esquerda especifica uma área menor, enquanto movê-lo para a direita especifica uma área maior. O tamanho ideal da área adjacente local depende da imagem. Convém fazer testes com o ajuste. Se o raio for muito amplo, o ajuste tenderá a clarear (ou escurecer) a imagem inteira em vez de clarear apenas o objeto. Convém definir o raio para que ele corresponda aproximadamente ao tamanho dos objetos de interesse na imagem. Faça testes com configurações de Raio diferentes para obter o melhor equilíbrio entre o contraste do objeto e a claridade (ou escurecimento) diferencial desse objeto em comparação ao plano de fundo.

Brilho Ajusta o brilho de uma imagem em tons de cinza. Esse ajuste está disponível apenas para imagens em tons de cinza. Mover o controle deslizante de Brilho para a esquerda escurece uma imagem em tons de cinza, enquanto movê-lo para a direita clareia essa imagem.

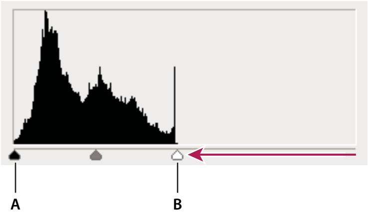
Contraste de Tons Médios Ajusta o contraste nos tons médios. Mova o controle deslizante para a esquerda para reduzir o contraste e para a direita para aumentá-lo. Também é possível digitar um valor na caixa Contraste de tons médios. Um valor negativo reduz o contraste, enquanto um valor positivo o aumenta. O aumento do contraste de tons médios produz maior contraste nos tons médios e, ao mesmo tempo, tende a escurecer as sombras e a clarear os realces.

Recorte de Preto e Recorte de Branco Especificam a quantidade das sombras e dos realces que será cortada para as novas cores de sombra (nível 0) e de realce (nível 255) nas extremidades da imagem. Valores mais altos geram uma imagem com maior contraste. Cuidado para não definir valores de corte muito altos, pois isso reduziria detalhes nas sombras ou realces (os valores de intensidade são cortados e aplicados como preto puro ou branco puro).

Adição de contraste a uma fotografia

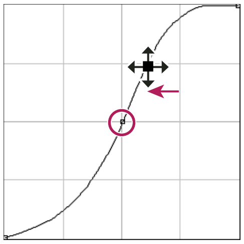
É possível adicionar contraste a uma imagem de duas maneiras, de acordo com o problema.

Se a imagem precisar de contraste geral porque ela não usa a faixa completa de tons, clique no ícone Níveis no painel Ajustes. Em seguida, arraste os controles deslizantes de entrada de Sombra e de Realce para dentro, até que eles toquem nas extremidades do histograma.



as camadas da imagem não se estendem até as extremidades do gráfico, o que indica que a imagem não está usando a faixa completa de tons.
A. *Controle deslizante de entrada de Sombra* ***B.*** *Controle deslizante de entrada de Realce*

Se a imagem usa a faixa completa de tons, mas precisa de contraste de tons médios, clique no ícone Clicar nas curvas no painel Ajustes. Arraste a curva em uma forma de “S”.



O aumento da inclinação no meio da curva aumenta o contraste nos tons médios.

Mais tópicos da Ajuda

"Sobre as camadas de ajuste e de preenchimento" na página 272

Ajustar a exposição e tonalização HDR

Os ajustes de Exposição e tonalização HDR são principalmente projetados para imagens de HDR de 32 bits, mas também podem ser aplicaados a imagens de 16 e 8 bits imagens para a criação de efeitos semelhantes a HDR.

Para assistir a um vídeo sobre a aplicação de efeitos HDR a imagens de 16 ou 8 bits, consulte www.adobe.com/go/lrvid5011_ps_br

Ajustar a exposição HDR

A exposição funciona realizando cálculos em um espaço de cores linear (gama 1,0), em vez de no espaço de cores atual.

1 Siga um destes procedimentos:

- Clique no ícone Exposição ou em uma predefinição de Exposição no painel Ajustes.
- Escolha Camada > Nova Camada de Ajuste > Exposição.

Nota: *Também é possível escolher Imagem > Ajustes > Exposição. Mas lembre-se que esse método faz ajustes diretos na camada da imagem e descarta as informações da imagem. As camadas de ajustes para imagens de 32 bits estão disponíveis somente no Photoshop Extended.*

2 No painel Ajustes, defina qualquer uma destas opções:

Exposição Ajusta a extremidade de realce da escala de tons com efeitos mínimos nas sombras das extremidades.

Com 32 imagens de bits, você também pode acessar o seletor de Exposição na parte inferior da janela da imagem.

Deslocamento Escurece as sombras e tons médios com efeitos mínimos nos realces.

Gama Ajusta o gama da imagem, usando uma função de força simples. Os valores negativos são espelhados em torno de zero (ou seja, eles permanecem negativos, mas são ajustados como se fossem positivos).

Os conta-gotas ajustam os valores de luminescência de imagens (ao contrário dos conta-gotas de Níveis, que afetam todos os canais de cores).

- O Conta-gotas de Definir Ponto Preto define o Deslocamento, alternando o pixel clicado para zero.
- O Conta-gotas de Definir Ponto Branco define a Exposição, alternando o ponto clicado para branco (1.0 for HDR images).
- O Conta-gotas de Tons Médios define a Exposição, transformando o valor clicado em cinza médio.

Mais tópicos da Ajuda

"Sobre imagens High Dynamic Range" na página 69

Ajuste da tonalização HDR

O comando Tonalização HDR permite a aplicação da gama completa das configurações de exposição e contraste de HDR a imagens individuais.

***Nota:** A tonalização HDR requer camadas achatadas.*

1 Abra uma imagem de 32, 16 ou 8 bits em RGB ou no modo de tons de cinza.

2 Escolha Imagem > Ajustes > Tonalização HDR.

Para obter informações detalhadas sobre cada configuração, consulte “Opções para imagens de 16 ou 8 bits” na página 72. (Na caixa de diálogo Tonalização HDR, estas opções aplicam-se a imagens de todas as profundidades de bits.)

Direcionamento de imagens para a prensa tipográfica

Mais tópicos da Ajuda

“Impressão com gerenciamento de cores no Photoshop” na página 457

Definição de valores de destino de realces e sombras

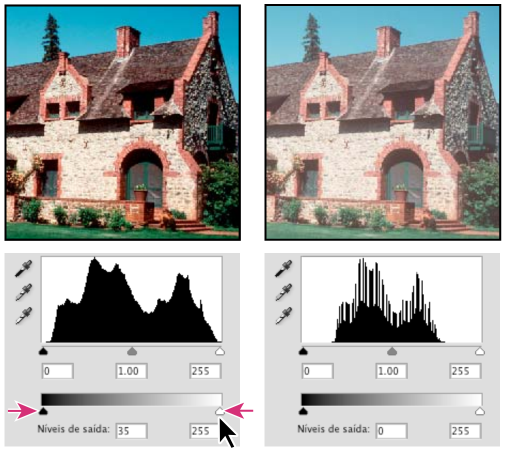
É necessário atribuir (direcionar) valores de realce e sombra de uma imagem porque a maioria dos dispositivos de saída (geralmente, impressoras) não conseguem imprimir detalhes nos valores de sombra mais pretos (próximos ao nível 0) ou nos valores de realces mais brancos (próximos ao nível 255). A especificação do nível mínimo de sombra e do nível máximo de realce ajuda a trazer detalhes importantes de sombras e realces para dentro do gamut do dispositivo de saída.

Se você estiver imprimindo uma imagem em uma impressora desktop e o sistema for gerenciado por cores, não defina valores de destino. O sistema de gerenciamento de cores do Photoshop faz ajustes automáticos na imagem visualizada na tela de forma que ela seja impressa corretamente em uma impressora desktop com um perfil criado.

Uso de Níveis para preservar detalhes de realces e sombras para impressão

Os controles deslizantes de Níveis de saída permitem definir os níveis de sombra e realce para compactar a imagem em uma faixa menor que 0 a 255. Use esse ajuste para preservar os detalhes de sombra e realce quando uma imagem estiver sendo impressa em uma prensa tipográfica, cujas características você conhece. Por exemplo, suponha que existam detalhes de imagem importantes nos realces com um valor de 245, e a prensa tipográfica para a qual a imagem está sendo enviada não mantém um ponto inferior a 5%. É possível puxar o controle deslizante de realce para o nível 242 (que é um ponto de 5% na prensa) para deslocar os detalhes de realce de 245 para 242. Agora, os detalhes de realce podem ser impressos de forma segura nessa impressora.

Geralmente, não convém usar os controles deslizantes de Níveis de Saída para direcionar imagens com realces especulares. O realce especular parecerá cinza, em vez de tornar-se branco puro. Use o conta-gotas de realce para imagens com realces especulares.



Direcionamento de sombras e realces com os controles deslizantes de Níveis de Saída

Definição de valores de destino usando os conta-gotas

1 Selecione a ferramenta Conta-gotas na caixa de ferramentas. É possível escolher Média de 3 por 3 no menu Tamanho da Amostra das opções da ferramenta Conta-gotas. Isso garante uma amostra representativa de uma área, em vez do valor de um único pixel da tela.

2 No painel Ajustes, clique no ícone Níveis ou Curvas .

Quando você seleciona Níveis ou Curvas, a ferramenta Conta-gotas fica ativa fora da caixa de diálogo. Ainda há acesso aos controles deslizantes e às ferramentas Mão e Zoom por meio de atalhos de teclado.

3 Siga um destes procedimentos para identificar áreas de realces e sombras que deseja preservar na imagem:

- Mova o ponteiro ao redor da imagem e observe o painel Informações para localizar as áreas mais claras e mais escuras que deseja preservar (não cortadas em preto puro ou branco puro). (Consulte "Visualização de valores de cor em uma imagem" na página 105.)
- Arraste o ponteiro na imagem e examine no painel Ajustes a caixa de diálogo Curvas para localizar os pontos mais claros e mais escuros que deseja preservar. Se o ajuste de Curvas estiver definido para o canal de composição CMYK, esse método não funcionará.

Ao identificar os detalhes de realce mais claros que deseja direcionar a um valor que pode ser impresso (menor), não inclua realces especulares. Realces especulares, como o brilho de realce em uma jóia ou um ponto ofuscante, são considerados os pontos mais brilhantes de uma imagem. Convém cortar os pixels de realces especulares (branco puro e sem detalhes) para que nenhuma tinta seja impressa no papel.

Também é possível utilizar o comando Limiar para identificar realces e sombras representativos antes de acessar a caixa de diálogo Níveis ou Curvas. (Consulte "Criar uma imagem em preto e branco de dois valores" na página 145.)

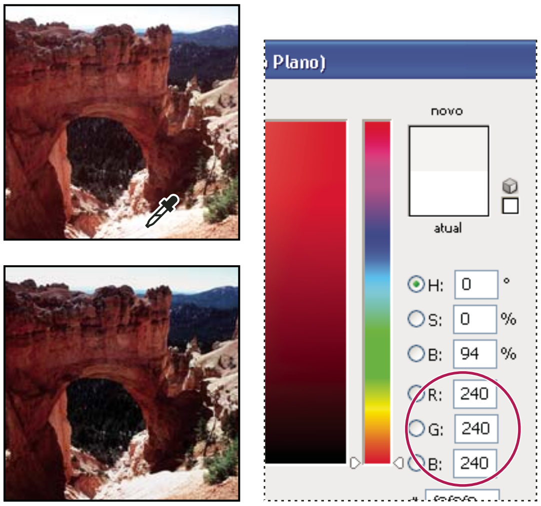
4 Para atribuir valores de realce para a área mais clara da imagem, clique duas vezes na ferramenta Conta-gotas de Definir ponto branco no ajuste de Níveis ou Curvas para exibir o Seletor de cores. Digite os valores que deseja atribuir à área mais clara na imagem e clique em OK. Em seguida, clique no realce identificado na etapa 3.

Se você acidentalmente clicar no realce errado, clique no botão Redefinir no painel Ajustes.

De acordo com o dispositivo de saída, é possível obter um bom realce em uma imagem de registro médio usando valores CMYK de 5, 3, 3 e 0, respectivamente, ao imprimir em papel branco. Um equivalente RGB aproximado é 244, 244, 244, enquanto um equivalente em tons de cinza aproximado é um ponto de 4%. É possível aproximar rapidamente esses valores de destino digitando 96 na caixa de texto Brilho (B) da área HSB do Seletor de cores.

Com uma imagem de registro baixo, você pode definir o realce como um valor menor, evitando um contraste excessivo. Experimente os valores de Brilho entre 96 e 80.

Os valores de pixel são ajustados na imagem inteira de maneira proporcional aos novos valores de realce. Todos os pixels mais claros que a área selecionada serão cortados (ajustados para o nível 255, branco puro). O painel Informações mostra os valores antes e depois do ajuste de cor.



Como definir o valor de destino para a ferramenta Conta-gotas de Definir ponto branco e, em seguida, clicar em um realce para atribuí-lo com o valor de destino

5 Para atribuir valores de sombra para a área mais escura da imagem que você deseja preservar, clique duas vezes na ferramenta Conta-gotas de Definir ponto preto no painel Ajustes para exibir o Seletor de cores. Digite os valores que deseja atribuir à área mais escura na imagem e clique em OK. Em seguida, clique na sombra identificada na etapa 3.

Ao imprimir em papel branco, é possível, geralmente, obter uma boa sombra em uma imagem de registro médio utilizando os valores CMYK iguais a 65, 53, 51 e 95. Um equivalente RGB aproximado é 10, 10, 10, enquanto um equivalente em tons de cinza aproximado é um ponto de 96%. É possível aproximar rapidamente esses valores digitando 4 na caixa de texto Brilho (B) da área HSB do Seletor de cores.

Com uma imagem de registro alto, você pode definir a sombra para um valor maior, conservando os detalhes nos realces. Experimente os valores de Brilho entre 4 e 20.

Correspondência, substituição e mistura de cores

Correspondência da cor em imagens diferentes

O comando Corresponder Cor corresponde cores entre várias imagens, várias camadas ou várias seleções. Também permite ajustar as cores em uma imagem alterando a luminosidade e a faixa de cores, e neutralizando a projeção de cores. O comando Corresponder Cor funciona apenas no modo RGB.

Quando o comando Corresponder Cor é utilizado, o ponteiro se transforma na ferramenta Conta-gotas. Utilize a ferramenta Conta-gotas ao ajustar a imagem para visualizar os valores de pixels de cor no painel Informações. Esse painel fornece um feedback sobre as alterações nos valores de cor conforme o comando Corresponder cor é usado. Consulte "Visualização de valores de cor em uma imagem" na página 105.

O comando Corresponder cor corresponde às cores de uma imagem (a imagem de origem) com as cores de outra imagem (a imagem de destino). O comando Corresponder cor é útil quando você está tentando tornar as cores consistentes em fotos diferentes ou quando determinadas cores (como tons de pele) em uma imagem devem corresponder a cores em outra imagem.

Além de corresponder a cor entre duas imagens, o comando Corresponder Cor pode corresponder a cor entre diferentes camadas na mesma imagem.

Correspondência da cor entre duas imagens

1 (Opcional) Faça uma seleção nas imagens de origem e destino.

Se uma seleção não for criada, o comando Corresponder Cor corresponderá as estatísticas de imagem gerais entre as imagens.

2 Torne ativa a imagem que deseja alterar e escolha Imagem > Ajustes > Corresponder cor.

Se estiver aplicando o comando Corresponder Cor a uma camada específica na imagem de destino, verifique se essa camada está ativa quando escolher o comando.

3 No menu Origem da área Estatísticas de Imagem da caixa de diálogo Corresponder Cor, escolha a imagem de origem cujas cores serão correspondidas na imagem de destino. Escolha Nenhum se não quiser referenciar uma imagem diferente para calcular o ajuste de cor. Com a opção Nenhum escolhida, a imagem de destino e a imagem de origem são as mesmas.

Se necessário, utilize o menu Camada para escolher a camada na imagem de origem cujas cores deseja corresponder. Também é possível escolher Mescladas no menu Camada para corresponder as cores de todas as camadas na imagem de origem.

4 Se uma seleção tiver sido criada na imagem, siga um ou mais destes procedimentos:

- Na área Imagem de Destino, selecione a opção Ignorar Seleção ao Aplicar Ajuste se estiver aplicando o ajuste à toda a imagem de destino. Essa opção ignora a seleção da imagem de destino e aplica o ajuste à toda a imagem de destino.
- Na área Estatísticas de Imagem, selecione a opção Usar Seleção na Origem para Calcular Cores se tiver criado uma seleção na imagem de origem e quiser utilizar as cores nessa seleção para calcular o ajuste. Cancele essa opção para ignorar a seleção na imagem de origem e utilizar as cores da imagem de origem inteira para calcular o ajuste.
- Na área Estatísticas de Imagem, selecione Usar Seleção no Destino para Calcular o Ajuste se tiver criado uma seleção na imagem de destino e quiser utilizar as cores nessa seleção para calcular o ajuste. Cancele essa opção para ignorar a seleção na imagem de destino e calcular o ajuste utilizando as cores da imagem de destino inteira.

5 Para remover automaticamente uma projeção de cor em uma imagem de destino, selecione a opção Neutralizar. Verifique se a opção Visualizar está selecionada para que a imagem seja atualizada enquanto os ajustes forem feitos.

6 Para aumentar ou diminuir o brilho na imagem de destino, mova o controle Luminescência. Se preferir, digite um valor na caixa de texto Luminescência. O valor máximo é 200, o valor mínimo é 1 e o padrão é 100.

7 Para ajustar a saturação de cores na imagem de destino, ajuste o controle deslizante de Intensidade da Cor. Se preferir, digite um valor na caixa de texto Intensidade da cor. O valor máximo é 200, o valor mínimo é 1 (que produz uma imagem em tons de cinza) e o padrão é 100.

8 Para controlar a intensidade do ajuste aplicado à imagem, mova o controle deslizante Atenuar. Mover o controle deslizante para a direita reduz o ajuste.

9 Clique em OK.

Correspondência da cor de duas camadas na mesma imagem

1 (Opcional) Crie uma seleção na camada que deseja corresponder. Use este método ao corresponder uma região de cores (por exemplo, tons de pele faciais) de uma camada a uma região de outra camada.

Se uma seleção não for criada, o comando Corresponder cor corresponderá as cores da camada de origem inteira.

2 Verifique se a camada que deseja direcionar (à qual deseja aplicar o ajuste de cor) está ativa e escolha Imagem > Ajustes > Corresponder cor.

3 No menu Origem da área Estatísticas de Imagem da caixa de diálogo Corresponder Cor, verifique se a imagem nesse menu é igual à imagem de destino.

4 Utilize o menu Camada para escolher a camada cujas cores deseja corresponder. Também é possível escolher Mescladas no menu Camada para corresponder as cores de todas as camadas.

5 Se uma seleção tiver sido criada na imagem, siga um ou mais destes procedimentos:

- Na área Imagem de Destino, selecione Ignorar Seleção ao Aplicar Ajuste se estiver aplicando o ajuste em toda a camada de destino. Essa opção ignora a seleção da camada de destino e aplica o ajuste à toda a camada de destino.
- Na área Estatísticas de Imagem, selecione Usar Seleção na Origem para Calcular Cores se tiver criado uma seleção na imagem de origem e quiser utilizar a cor nessa seleção para calcular o ajuste. Cancele essa opção para ignorar a seleção na camada de origem e utilizar as cores em toda a camada de origem para calcular o ajuste.
- Na área Estatísticas de Imagem, selecione Usar Seleção no Destino para Calcular o Ajuste se apenas quiser utilizar as cores na área selecionada da camada de destino para calcular o ajuste. Cancele essa opção para ignorar a seleção e utilizar as cores da camada de destino inteira para calcular o ajuste.

6 Para remover automaticamente uma projeção de cor em uma camada de destino, selecione a opção Neutralizar. Verifique se a opção Visualizar está selecionada para que a imagem seja atualizada enquanto os ajustes forem feitos.

7 Para aumentar ou diminuir o brilho na camada de destino, mova o controle Luminescência. Se preferir, digite um valor na caixa de texto Luminescência. O valor máximo é 200, o valor mínimo é 1 e o padrão é 100.

8 Para ajustar a faixa dos valores de pixel da cor na camada de destino, ajuste o controle deslizante Intensidade da cor. Se preferir, digite um valor na caixa de texto Intensidade da cor. O valor máximo é 200, o valor mínimo é 1 (que produz uma imagem em tons de cinza) e o padrão é 100.

9 Para controlar a intensidade do ajuste aplicado à imagem, mova o controle deslizante Atenuar. Mover o controle deslizante para a direita reduz a intensidade de ajuste.

10 Clique em OK.

Remoção de uma projeção de cores com Corresponder Cor

O comando Corresponder Cor pode ajustar o brilho, a saturação de cores e o equilíbrio de cores em uma imagem. Os algoritmos avançados no comando Corresponder Cor oferecem a você melhor controle da luminescência e componentes de cor da imagem. Como você está ajustando a cor em uma única imagem em vez de corresponder as cores entre duas imagens, a imagem corrigida corresponde à imagem de origem e de destino.

1 Escolha Imagem > Ajustes > Corresponder Cor.

2 Na área Estatísticas de imagem, verifique se a opção Nenhum está selecionada no menu Origem. Essa opção especifica que a origem e o destino são a mesma imagem.

3 Para remover automaticamente uma projeção de cor, selecione a opção Neutralizar. Verifique se a opção Visualizar está selecionada para que a imagem seja atualizada enquanto os ajustes forem feitos.

4 Para aumentar ou diminuir o brilho na imagem, ajuste o controle deslizante de Luminescência. Mover o controle deslizante de Luminescência para a esquerda escurece a imagem, enquanto movê-lo para a direita clareia a imagem. O controle de luminescência tenta não cortar os pixels (alterá-los para preto puro/sem detalhes ou branco puro/sem detalhes) tanto nas sombras quanto nos realces. No entanto, ele pode cortar pixels porque uma imagem somente pode ter valores de 8 bits ou 16 bits.

5 Para aumentar ou diminuir a saturação das cores na imagem, ajuste o controle deslizante de Intensidade da Cor. Mover o controle deslizante de Intensidade da cor para a esquerda reduz a saturação de cores, e a imagem se torna monocromática. Mover o controle deslizante de Intensidade da cor para a direita aumenta a saturação e intensifica as cores.

6 Para controlar a intensidade do ajuste aplicado à imagem, mova o controle deslizante Atenuar. Mover o controle deslizante para a direita reduz a intensidade de ajuste.

Nota: *é possível utilizar os controles de Corresponder Cor separadamente para aplicar uma única correção à imagem. Por exemplo, você pode ajustar apenas o controle deslizante de Luminescência para clarear/escurecer uma imagem sem afetar as cores. Ou, é possível utilizar os controles em combinações diferentes, dependendo da correção de cores que está sendo feita.*

7 Clique em OK.

Como salvar e aplicar configurações no comando Corresponder Cor

- Na área Estatísticas de Imagem da caixa de diálogo Corresponder Cor, clique no botão Salvar Estatísticas. Nomeie e salve as configurações.
- Na área Estatísticas de Imagem da caixa de diálogo Corresponder Cor, clique no botão Carregar Estatísticas. Localize e carregue o arquivo de configurações salvo.

Substituição das cores de objetos em uma imagem

O comando Substituir Cor permite criar uma máscara para selecionar cores específicas em uma imagem e, em seguida, substituir essas cores. É possível definir o matiz, a saturação e a luminosidade das áreas selecionadas. Outra alternativa é utilizar o Seletor de Cores para selecionar a cor de substituição. A máscara criada pelo comando Substituir Cor é temporária.

1 Escolha Imagem > Ajustes > Substituir Cor.

2 (Opcional) Se estiver selecionando vários intervalos de cores na imagem, selecione Clusters de cor localizados para criar uma máscara mais precisa.

3 Selecione uma opção de exibição:

Seleção Exibe a máscara na caixa de visualização. As áreas mascaradas são pretas e as áreas sem máscara são brancas. Áreas com máscaras parciais (cobertas com uma máscara semitransparente) aparecem como níveis variáveis de cinza, de acordo com sua opacidade.

Imagem Exibe a imagem na caixa de visualização. Essa opção é útil ao trabalhar com uma imagem ampliada ou quando existe um espaço limitado na tela.

4 Para selecionar as áreas expostas pela máscara, siga um destes procedimentos:

- Use a ferramenta Conta-gotas para clicar em uma imagem ou na caixa de visualização para selecionar as áreas expostas pela máscara. Clique com a tecla Shift pressionada ou use a ferramenta Conta-gotas de Adicionar à Amostra para adicionar áreas. Clique com a tecla Alt (Windows), ou Option (Mac OS) pressionada, ou utilize a ferramenta Conta-gotas de Subtrair da Amostra para remover áreas.

- Clique na amostra de Seleção. Use o Seletor de cores para direcionar a cor que deseja substituir. À medida que uma cor é selecionada no Seletor de Cores, a máscara na caixa de visualização é atualizada.

5 Ajuste a tolerância da máscara, arrastando o controle deslizante de Grau de Seleção ou digitando um valor. Esse controle deslizante controla o grau em que as cores relacionadas são incluídas na seleção.

6 Para alterar a cor das áreas selecionadas, siga um destes procedimentos:

- Arraste os controles deslizantes de Matiz, Saturação e Luminosidade (ou digite valores nas caixas de texto).
- Clique na amostra de Resultado e utilize o Seletor de Cores para selecionar a cor de substituição.

Também é possível salvar as configurações criadas na caixa de diálogo Substituir Cor para reutilizá-las em outras imagens.

Para assistir a um vídeo sobre subexposição e sobrexposição com o comando Substituir cor, consulte www.adobe.com/go/lrvid4119_ps_br. (A discussão de Substituir cor começa na marca 5:30.)

Mais tópicos da Ajuda

"Salvar configurações de ajuste" na página 111

"Reaplicar configurações de ajuste" na página 112

Mistura de canais de cores

Com o uso do ajuste de Misturador de canais, você pode criar tons de cinza de alta qualidade, tons de sépia ou outras imagens coloridas. Também é possível fazer ajustes de cores criativos em uma imagem. Para criar imagens de tons de cinza de alta qualidade, escolha a porcentagem para cada canal de cor no ajuste de Misturador de canais. Para converter uma imagem de cor em tons de cinza e adicionar tonalidade à imagem, use o comando preto e branco (consulte "Conversão de uma imagem colorida em preto e branco" na página 124).

As opções do ajuste de Misturador de canais modificam um canal de cores de destino (saída), utilizando uma mistura dos canais de cores existentes (origem) na imagem. Canais de cores são imagens em tons de cinza que representam os valores de tom dos componentes de cor de uma imagem (RGB ou CMYK). Ao usar o comando Misturador de canais, os dados em tons de cinza são adicionados ou subtraídos em um canal de origem para o canal de destino. Você não adiciona ou subtrai cores para um componente de cor específico como faz com o ajuste de Cor seletiva.

As predefinições do Misturador de canais estão disponíveis no menu Predefinição do painel Ajustes. Use as predefinições padrão do Misturador de canais para criar, salvar e carregar predefinições personalizadas.

Mais tópicos da Ajuda

"Salvar configurações de ajuste" na página 111

"Reaplicar configurações de ajuste" na página 112

Mistura de canais de cores

1 Na paleta Canais, selecione o canal de cor composto.

2 Para acessar o ajuste de Misturador de canais, execute um dos procedimentos a seguir:

- Clique no ícone Misturador de canais ou em uma predefinição do Misturador de canais no painel Ajustes.
- Escolha Camada > Nova Camada de Ajuste > Misturador de Canais. Clique em OK na caixa de diálogo Nova Camada.

Nota: *Também é possível escolher Imagem > Ajustes > Misturador de canais. Mas lembre-se que esse método faz ajustes diretos na camada da imagem e descarta as informações da imagem.*

3 No painel Ajustes, escolha um canal no menu Canal de saída no qual mesclar um ou mais canais existentes.

A escolha de um canal de saída define o controle deslizante de origem desse canal como 100% e de todos os outros canais como 0%. Por exemplo, a escolha de Vermelho como o canal de saída define os controles deslizantes de Canais de Origem como 100% para Vermelho e como 0% para Verde e Azul (em uma imagem RGB).

4 Para diminuir a contribuição do canal para a saída, arraste o controle deslizante de um canal de origem para a esquerda. Para aumentar a contribuição do canal, arraste o controle deslizante de um canal de origem para a direita ou insira um valor entre -200% e +200% na caixa. O uso de um valor negativo inverte o canal de origem antes de adicioná-lo ao canal de saída.

O Photoshop exibe o valor total dos canais de origem no campo Total. Se os valores de canal combinados estiverem acima de 100%, o Photoshop exibirá um ícone de aviso ao lado do total.

5 Arraste o controle deslizante ou insira um valor para a opção Constante.

Essa opção ajusta o valor de tons de cinza do canal de saída. Valores negativos adicionam mais preto, enquanto valores positivos adicionam mais branco. Um valor de -200% torna o canal de saída preto, enquanto um valor de +200% torna o canal de saída branco.

Você pode salvar as configurações da caixa de diálogo Misturador de canais para serem reutilizadas em outras imagens. Consulte “Salvar configurações de ajuste” na página 111 e “Reaplicar configurações de ajuste” na página 112.

Criação de imagens monocromáticas a partir de imagens RGB ou CMYK

Imagens monocromáticas exibem os canais de cor como valores cinzas. Ajuste o percentual de cada canal de origem para efetuar o ajuste fino dos tons de cinza gerais da imagem.

1 Na paleta Canais, selecione o canal de cor composto.

2 No painel Ajustes, clique no ícone de Misturador de canais e adote um dos seguintes procedimentos:

- Selecione Monocromático.
- Selecione uma das predefinições padrão no menu Misturador de canal:

Preto e branco Infravermelho (RGB) Vermelho=-70%, Verde=200%, Azul=-30%

Preto e branco com Filtro Azul (RGB) Vermelho=0%, Verde=0%, Azul=100%

Preto e branco com Filtro Verde (RGB) Vermelho=0%, Verde=100%, Azul=0%

Preto e branco com Filtro Laranja (RGB) Vermelho=50%, Verde=50%, Azul=0%

Preto e branco com Filtro Vermelho (RGB) Vermelho=100%, Verde=0%, Azul=0%

Preto e branco com Filtro Amarelo (RGB) Vermelho=34%, Verde=66%, Azul=0%

Nota: *Também é possível escolher Imagem > Ajustes > Misturador de canais. Mas lembre-se que esse método faz ajustes diretos na camada da imagem e descarta as informações da imagem.*

3 Para controlar a quantidade de detalhes e contraste nas imagens antes de convertê-las em tons de cinza, use os seletores de Canais de origem.

Antes de ajustar as porcentagens dos canais de origem, visualize como cada canal de origem afeta a imagem monocromática. Por exemplo, no modo RGB, visualize a imagem com o canal Vermelho definido como +100% e com os canais de origem Verde e Azul definidos como 0%. Em seguida, visualize a imagem com o canal de origem Verde definido como +100% e os outros dois canais definidos como 0%. Por último, visualize a imagem com o canal de origem Azul definido como +100% e os outros canais definidos como 0%.

O valor Total exibe o percentual total dos canais de origem. Para obter melhores resultados, ajuste os canais de origem para que os valores combinados sejam iguais a 100%. Se os valores combinados estiverem acima de 100%, um ícone de aviso aparece ao lado do total, indicando que a imagem processada será mais brilhante do que o original, possivelmente removendo o detalhe de realce.

4 (Opcional) Arraste o controle deslizante ou digite um valor para a opção Constante.

Essa opção ajusta o valor de tons de cinza do canal de saída. Valores negativos adicionam mais preto, enquanto valores positivos adicionam mais branco. Um valor de -200% torna o canal de saída preto; um valor de +200% torna o canal de saída branco.

Criar uma aparência matizada a mão de elementos de imagem específicos

1 Na paleta Canais, selecione o canal de cor composto.

2 No painel Ajustes, clique no ícone de Misturador de canais .

3 Selecione e a seguir cancele a seleção de Monocromático.

4 Escolha uma opção de Canal de saída, e ajuste os seletores de canal de origem. (Repita esta etapa como desejado para cada canal de saída.)



A B C

A. *Imagem colorida original* ***B.*** *A Seleção Monocromática cria a imagem em tons de cinza* ***C.*** *Cancelar a seleção de Monocromático e misturar canais matizam elementos da imagem em tons de cinza*

Como fazer ajustes de cores seletivas

A correção de cores seletivas é uma técnica utilizada por scanners de alta resolução e programas avançados de separação para alterar a intensidade de cores de processamento em cada um dos componentes de cores primárias de uma imagem. É possível modificar a intensidade de uma cor de processamento em qualquer cor primária*seletivamente*, sem afetar as outras cores primárias. Por exemplo, é possível utilizar a correção de cores seletivas para diminuir o ciano no componente verde de uma imagem, deixando inalterado o ciano no componente azul.

Embora a Cor Seletiva use as cores CMYK para corrigir uma imagem, é possível usá-la em imagens RGB.

1 Verifique se o canal composto está selecionado no painel Canais. O ajuste de Cor seletiva está disponível apenas durante a visualização do canal composto.

2 Siga um destes procedimentos:

- Clique no ícone Cor seletiva ou em uma predefinição de Cor seletiva no painel Ajustes.
- Escolha Camada > Nova Camada de Ajuste > Cor Seletiva. Clique em OK na caixa de diálogo Nova Camada.

Nota: *Também é possível escolher Imagem > Ajustes > Cor seletiva. Mas lembre-se que esse método faz ajustes diretos na camada da imagem e descarta as informações da imagem.*

3 No painel Ajustes, escolha a cor que deseja ajustar no menu Cores.

4 Escolha um método no menu do painel Ajustes:

Relativo Altera a intensidade existente de ciano, magenta, amarelo ou preto de acordo com sua porcentagem do total. Por exemplo, se você iniciar com um pixel que contenha 50% de magenta e adicionar 10%, 5% será adicionado ao

magenta (10% de 50% = 5%) para obter um total de 55% de magenta. (Essa opção não ajusta o branco especular puro, que não contém componentes de cor.)

Absoluto Ajusta a cor em valores absolutos. Por exemplo, se você iniciar com um pixel que contenha 50% de magenta e adicionar 10%, a tinta magenta será definida como um total de 60%.

Nota: *o ajuste baseia-se no grau de proximidade de uma cor em relação a uma das opções no menu Cores. Por exemplo, 50% de magenta está em um ponto intermediário entre o branco e o magenta puro e receberá uma mistura proporcional de correções definidas para as duas cores.*

5 Arraste os controles deslizantes para aumentar ou diminuir os componentes da cor selecionada.

É possível também salvar as configurações feitas para o ajuste de Cor seletiva e reutilizar as configurações em outras imagens.

Mais tópicos da Ajuda

"Salvar configurações de ajuste" na página 111

"Reaplicar configurações de ajuste" na página 112

Como fazer ajustes rápidos de imagem

Alteração do equilíbrio de cores utilizando o comando Filtro de Fotos

O ajuste de Filtro de fotos imita a técnica de colocar um filtro colorido na frente da lente de uma câmera para ajustar o equilíbrio e a temperatura de cores da luz refletida através da lente e a técnica de exposição do filme. Esse ajuste também permite escolher uma predefinição de cor para aplicar um ajuste de matiz a uma imagem. Se quiser aplicar um ajuste de cor personalizado, o ajuste de Filtro de fotos permite especificar uma cor com o Seletor de cores da Adobe.

1 Siga um destes procedimentos:

- No painel Ajustes, clique no ícone Filtro de fotos .
- Escolha Camada > Nova Camada de Ajuste > Filtro de Fotos. Clique em OK na caixa de diálogo Nova Camada.

Nota: *Também é possível escolher Imagem > Ajustes > Filtro de fotos. Mas lembre-se que esse método faz ajustes diretos na camada da imagem e descarta as informações da imagem.*

2 No painel Ajustes, escolha a cor de filtro, seja um filtro personalizado ou uma predefinição. Para um filtro personalizado, selecione a opção Cor, clique no quadrado de cores e utilize o Seletor de Cores da Adobe para especificar uma cor para um filtro de cores personalizado. Para um filtro predefinido, selecione a opção Filtro e escolha uma destas predefinições no menu Filtro:

Filtro de Aquecimento (85 e LBA) e Filtro de Resfriamento (80 e LBB) Filtros de conversão de cores que ajustam o equilíbrio de branco em uma imagem. Se uma imagem tiver sido fotografada com uma temperatura de cor mais baixa da luz (amarelada), o Filtro de Resfriamento (80) tornará as cores da imagem mais azuis para compensar a temperatura de cor mais baixa da luz ambiente. De forma oposta, se a fotografia tiver sido tirada com uma temperatura de cor mais alta da luz (azulada), o Filtro de Aquecimento (85) tornará as cores da imagem mais quentes para compensar a temperatura de cor mais alta da luz ambiente.

Filtro de Aquecimento (81) e Filtro de Resfriamento (82) Use filtros de equilíbrio de luz para ajustes secundários na qualidade das cores de uma imagem. O Filtro de Aquecimento (81) torna a imagem mais quente (mais amarela), enquanto o Filtro de Resfriamento (82) torna a imagem mais fria (mais azul).

Cores Individuais Aplicam um ajuste de matiz à imagem dependendo da predefinição de cor escolhida. A escolha da cor depende de como você está utilizando o ajuste de Filtro de fotos. Se a fotografia apresentar uma projeção de cor, será possível escolher uma cor complementar para neutralizar essa projeção. Também é possível aplicar cores para aprimoramentos ou efeitos de cores especiais. Por exemplo, a cor Subaquático simula a projeção do azul esverdeado em fotos subaquáticas.

Verifique se a opção Visualizar está selecionada para visualizar os resultados do uso de um filtro personalizado. Se não quiser que a imagem fique escurecida com a inclusão do filtro de cores, verifique se a opção Preservar Luminosidade está selecionada.

3 Para ajustar a intensidade da cor aplicada à imagem, utilize o controle deslizante de Densidade ou digite uma porcentagem na caixa Densidade. Uma densidade mais alta resulta em um ajuste de cor mais intenso.

Aplicar o ajuste de Equilíbrio de cores

O comando Equilíbrio de Cores altera a mistura geral de cores em uma imagem para uma correção generalizada de cor.

1 Verifique se o canal composto está selecionado no painel Canais. Esse comando apenas estará disponível durante a visualização do canal composto.

2 Siga um destes procedimentos:

- No painel Ajustes, clique no ícone Equilíbrio de cores .
- Escolha Camada > Nova Camada de Ajuste > Equilíbrio de Cores. Clique em OK na caixa de diálogo Nova Camada.

Nota: *Também é possível escolher Imagem > Ajustes > Equilíbrio de cores. Mas lembre-se que esse método faz ajustes diretos na camada da imagem e descarta as informações da imagem.*

3 No painel Ajustes, selecione Sombras, Tons médios ou Realces para escolher uma faixa de tons na qual deseja concentrar as alterações.

4 (Opcional) Selecione Preservar Luminosidade para evitar a alteração dos valores de luminosidade na imagem quando as cores forem modificadas. Essa opção mantém o equilíbrio de tons na imagem.

5 Arraste um controle deslizante na direção de uma cor cujo valor será aumentado na imagem. Afaste um controle deslizante da cor cujo valor será diminuído na imagem.

Os valores acima das barras de cores mostram as alterações de cor para os canais vermelho, verde e azul. (Para imagens Lab, os valores são para os canais A e B.) Os valores podem variar de -100 a +100.

Aplicar o ajuste Brilho/Contraste

O ajuste de Brilho/Contraste permite efetuar ajustes simples em uma escala de tons de uma imagem. Mover o controle deslizante de Brilho para a direita aumenta os valores de tons e os realces da imagem, e para a esquerda diminui os valores e aumenta as sombras. O controle deslizante de contraste aumenta ou diminui a faixa geral dos valores de tons na imagem.

No modo normal, Brilho/Contraste aplica ajustes proporcionais (não lineares) à camada da imagem, assim como nos ajustes de Níveis e Curvas. Quando a opção Usar legado é selecionada, Brilho/Contraste simplesmente desloca todos os valores de pixel para mais ou menos ao ajustar o brilho. Como isso pode causar corte ou perda de detalhes da imagem em áreas de realce ou sombras, o uso de Brilho/Contraste no modo Legado não é recomendável para imagens fotográficas (mas pode ser útil para a edição de máscaras ou imagens científicas).

Nota: *a opção Usar Legado é selecionada automaticamente ao editar camadas de ajuste de Brilho/Contraste criadas com versões anteriores do Photoshop.*

1 Siga um destes procedimentos:

- No painel Ajustes, clique no ícone Brilho/Contraste .
- Escolha Camada > Nova Camada de Ajuste > Brilho/Contraste. Clique em OK na caixa de diálogo Nova Camada.

Nota: *Também é possível escolher Imagem > Ajustes > Brilho/Contraste. Mas lembre-se que esse método faz ajustes diretos na camada da imagem e descarta as informações da imagem.*

2 No painel Ajustes, arraste os controles deslizantes para ajustar o brilho e o contraste.

Arrastar para a esquerda diminui o nível e arrastar para a direita faz com que ele aumente. O número à direita de cada valor do controle deslizante reflete o valor de brilho ou de contraste. Os valores podem variar de -150 a +150 para Brilho, -50 a +100 para Contraste.

Ajustar pontos pretos e brancos com a opção automática

A opção Automático para Níveis e Curvas e o comando Tom automático ajustam automaticamente os pontos pretos e brancos em uma imagem. Ele corta uma parte das sombras e dos realces em cada canal e faz o mapeamento dos pixels mais claros e mais escuros em cada canal de cor para o branco puro (nível 255) e o preto puro (nível 0). Os valores de pixels intermediários são redistribuídos proporcionalmente. Como resultado, o uso da opção Automático ou Tom automático aumenta o contraste em uma imagem, pois os valores de pixels são expandidos. Como a opção Automático e o comando Tom automático ajustam cada canal de cor individualmente, ele pode remover a cor ou introduzir disposições de cores.

A opção Automático e o comando Tom automático proporcionam bons resultados em determinadas imagens com uma distribuição média de valores de pixels que necessitam de um aumento simples no contraste.

Por padrão, a opção Automático e o comando Tom automático cortam os pixels pretos e brancos em 0,1%, ou seja, ignoram os primeiros 0,1% das extremidades ao identificar os pixels mais claros e mais escuros da imagem. As configurações padrão da opção Automático podem ser alteradas na caixa de diálogo Opções de correção automática de cor.

1 Siga um destes procedimentos:

- No painel Ajustes, clique no ícone Níveis ou Curvas.
- Escolha Camada > Nova Camada de Ajuste e selecione Níveis ou Curvas. Clique em OK na caixa de diálogo Nova Camada.

Nota: *É possível escolher Imagem > Tom automático para aplicar o ajuste diretamente à camada da imagem. Lembre-se que este método descarta informações da imagem e é automático. Não é possível ajustar nenhuma das opções nas etapas a seguir.*

2 No painel Ajustes, com a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) pressionada, clique no botão Automático.

3 Em Algoritmos, na caixa de diálogo Opções de correção automática de cor, selecione Melhorar contraste por canal.

4 Ajuste a intensidade de valores de sombra e de realce cortados e ajuste a cor de destino para os tons médios.

5 Clique em OK para aplicar as configurações da opção Automático.

Mais tópicos da Ajuda

“Definição de opções de ajuste automático” na página 142

Aplicar o ajuste Contraste Automático

O comando Contraste Automático ajusta o contraste da imagem automaticamente. Como esse comando não ajusta os canais individualmente, não gera ou remove projeções de cores. Ele corta os valores de sombra e de realce de uma imagem e, em seguida, faz o mapeamento dos pixels mais claros e mais escuros restantes na imagem para o branco puro (nível 255) e o preto puro (nível 0). Isso faz com que os realces pareçam mais claros e as sombras pareçam mais escuras.

Por padrão, ao identificar os pixels mais claros e mais escuros em uma imagem, o comando Contraste Automático corta os pixels brancos e pretos em 0,5%, ou seja, ignora os primeiros 0,5% das extremidades. É possível alterar esse padrão utilizando as Opções de Correção Automática de Cor localizadas nas caixas de diálogo Níveis e Curvas.

O Contraste Automático pode melhorar a aparência de muitas imagens fotográficas ou de tons contínuos. No entanto, não melhora as imagens de cores uniformes.

1 Siga um destes procedimentos:

- No painel Ajustes, clique no ícone Níveis ou Curvas.
- Escolha Camada > Nova Camada de Ajuste e selecione Níveis ou Curvas. Clique em OK na caixa de diálogo Nova Camada.

Nota: *É possível escolher Imagem > Contraste automático para aplicar o ajuste diretamente à camada da imagem. Lembre-se que este método descarta informações da imagem e sua aplicação é automática. Não é possível ajustar nenhuma das opções nas etapas a seguir.*

2 No painel Ajustes, com a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) pressionada, clique no botão Automático.

3 Em Algoritmos, na caixa de diálogo Opções de correção automática de cor, selecione a opção Melhorar contraste monocromático.

4 Especifique as sombras e os realces cortados e ajuste a cor de destino para os tons médios.

5 Clique em OK para aplicar Contraste automático.

Mais tópicos da Ajuda

“Definição de opções de ajuste automático” na página 142

Remover uma projeção de cores com Cor Automática

O comando Cor automática ajusta o contraste e a cor de uma imagem pesquisando a imagem para identificar sombras, tons médios e realces. Por padrão, o comando Cor Automática neutraliza os tons médios utilizando uma cor de destino RGB cinza de 128 e corta os pixels de sombra e realce em 0,5%. É possível alterar esses padrões na caixa de diálogo Opções de Correção Automática de Cor.

1 Siga um destes procedimentos:

- No painel Ajustes, clique no ícone Níveis ou Curvas.
- Escolha Camada > Nova Camada de Ajuste e selecione Níveis ou Curvas. Clique em OK na caixa de diálogo Nova Camada.

Nota: *É possível escolher Imagem > Cor automática para aplicar o ajuste diretamente à camada da imagem. Lembre-se que este método descarta informações da imagem e é automático. Não é possível ajustar nenhuma das opções nas etapas a seguir.*

2 No painel Ajustes, com a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) pressionada, clique no botão Automático.

3 Em Algoritmos, na caixa de diálogo Opções de Correção Automática de Cor, selecione a opção Localizar Cores Claras e Escuras.

4 Selecione a opção Ajustar os tons médios neutros.

5 Especifique as sombras e os realces cortados e ajuste a cor de destino para os tons médios.

6 Clique em OK para aplicar Cor automática.

Mais tópicos da Ajuda

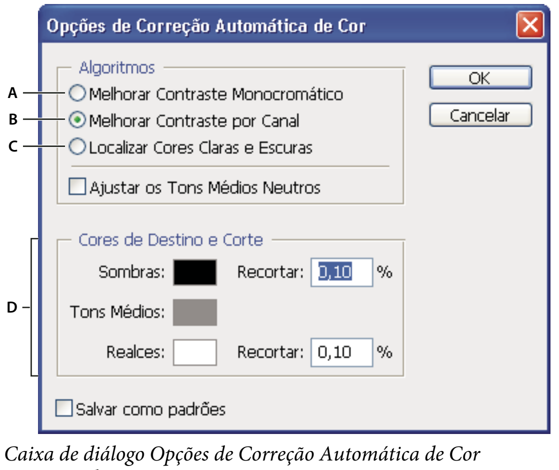
"Ajuste de cores usando Níveis" na página 116

"Definição de opções de ajuste automático" na página 142

Definição de opções de ajuste automático

As opções de Correção automática de cor controlam o tom automático e as correções de cores disponíveis em Níveis e Curvas. Elas também controlam as configurações para os comandos Tom automático, Contraste automático e Cor automática. As opções de Correção automática de cor permitem especificar porcentagens de corte de sombras e realces e atribuir valores de cor a sombras, tons médios e realces.

É possível aplicar as configurações durante o uso exclusivo do ajuste de Níveis ou Curvas ou salvar as configurações como valores padrão ao aplicar os comandos Tom automático, Contraste automático, Cor automática e Automático para Níveis e Curvas.



Caixa de diálogo Opções de Correção Automática de Cor
***A.** Opção de Contraste Automático **B.** Opção Níveis Automáticos **C.** Opção Cor Automática **D.** Defina as cores de destino, o ponto preto e o ponto branco*

1 No painel Ajustes, clique no ícone Níveis ou Curvas.

2 No painel Ajustes, com a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) pressionada, clique no botão Automático.

3 Especifique o algoritmo a ser utilizado pelo Photoshop para ajustar a faixa geral de tons de uma imagem:

Melhorar Contraste Monocromático Corta todos os canais de forma idêntica. Isso preserva a relação geral de cores, fazendo com que os realces pareçam mais claros e as sombras pareçam mais escuras. O comando Contraste Automático utiliza esse algoritmo.

Melhorar Contraste por Canal Maximiza a faixa de tons em cada canal para produzir uma correção mais surpreendente. Como cada canal é ajustado individualmente, a opção Melhorar Contraste por Canal pode remover ou gerar projeções de cores. O comando Tom automático utiliza esse algoritmo.

Localizar Cores Claras e Escuras A opção Localizar Cores Claras e Escuras localiza a média de pixels mais claros e mais escuros em uma imagem e utiliza-os para maximizar o contraste, enquanto minimiza o recorte. O comando Cor Automática utiliza esse algoritmo.

4 Selecione Ajustar os Tons Médios Neutros se quiser que o Photoshop localize uma cor quase neutra média na imagem e ajuste os valores do gama (tom médio) para tornar a cor neutra. O comando Cor Automática utiliza esse algoritmo.

5 Para especificar a quantidade de corte para os pixels pretos e brancos, digite porcentagens nas caixas de texto de Recortar. Convém digitar um valor entre 0,0% e 1%.

Por padrão, o Photoshop corta os pixels pretos e brancos em 0,1%, ou seja, ignora os primeiros 0,1% das extremidades ao identificar os pixels mais claros e mais escuros da imagem. Devido à melhor qualidade de saída dos scanners e das câmeras digitais atuais, essas porcentagens de corte padrão podem ser muito altas.

6 Para atribuir (direcionar) valores de cor às áreas mais claras, neutras e mais escuras de uma imagem, clique em uma amostra de cores.

7 Siga um destes procedimentos:

- Para utilizar as configurações no ajuste de Níveis ou Curvas atual, clique em OK. Se você clicar no botão Automático, o Photoshop reaplicará as mesmas configurações à imagem.
- Para salvar as configurações como padrão, selecione Salvar como Padrões e clique em OK. A próxima vez que Níveis ou Curvas for acessado no painel Ajustes, será possível aplicar a mesma configuração clicando no botão Automático. Os comandos Tom automático, Contraste automático e Cor automática também usam as porcentagens padrão de corte.

Nota: *Ao salvar as opções de Correção automática de cor como padrão para Cor automática, Tom automático e Contraste automático, não importa qual algoritmo foi selecionado na etapa 2. Os três comandos de correção automática usam apenas valores que você definiu para as cores de destino e para corte. A única exceção é que o comando Cor Automática também utiliza a opção Ajustar os Tons Médios Neutros.*

Aplicação do comando Variações

O comando Variações permite ajustar o equilíbrio de cores, o contraste e a saturação de uma imagem mostrando miniaturas de alternativas.

Esse comando é mais útil para imagens de registro médio que não exigem ajustes precisos de cor. Ele não funciona em imagens de cores indexadas ou em imagens de 16 bits por canal.

1 Escolha Imagem > Ajustes > Variações.

As duas miniaturas na parte superior da caixa de diálogo mostram a seleção original (Original) e a seleção com seus ajustes atualmente selecionados (Seleção Atual). Na primeira vez que a caixa de diálogo é aberta, essas duas imagens são iguais. Ao fazer ajustes, a imagem de Seleção Atual é alterada para refletir as suas escolhas.

2 Selecione a opção Mostrar o corte se quiser exibir uma visualização de áreas na imagem que serão cortadas pelo ajuste, ou seja, convertidas em branco puro ou preto puro. O corte pode resultar em alterações indesejáveis na cor à medida que cores distintas na imagem original são mapeadas para a mesma cor. O corte não ocorre durante o ajuste dos tons médios.

3 Selecione o que deve ser ajustado na imagem:

Sombras, Tons Médios ou Realces Ajuste as áreas escuras, médias ou claras.

Saturação Altera o grau de matiz na imagem. Se você exceder a saturação máxima de uma cor, ela poderá ser cortada.

4 Arraste o controle deslizante de Fino/Grosso para determinar a intensidade de cada ajuste. Mover o controle deslizante até cada marca de tique dobra a intensidade do ajuste.

5 Ajuste a cor e o brilho:

- Para adicionar uma cor à imagem, clique na miniatura de cor apropriada.
- Para subtrair uma cor, clique na miniatura da cor oposta. Por exemplo, para subtrair o ciano, clique na miniatura de Mais Vermelho. Consulte "Compreensão das cores" na página 77.
- Para ajustar o brilho, clique em uma miniatura no lado direito da caixa de diálogo.

Os efeitos de se clicar nas miniaturas são cumulativos. Por exemplo, clicar duas vezes na miniatura de Mais Vermelho aplicará o ajuste duas vezes. Sempre que você clicar em uma miniatura, as outras miniaturas serão alteradas. As três miniaturas de Seleção Atual sempre refletem as opções atuais.

Também é possível salvar as configurações criadas na caixa de diálogo Variações para reutilizá-las em outras imagens. Para obter mais informações sobre como salvar e carregar configurações, consulte "Salvar configurações de ajuste" na página 111 e "Reaplicar configurações de ajuste" na página 112.

Use do comando Equalizar

O comando Equalizar redistribui os valores de brilho dos pixels de uma imagem para que produzam uma representação mais uniforme de toda a escala de níveis de brilho. Equalizar mapeia novamente os valores de pixels em uma imagem composta, de modo de o valor mais brilhante representa o branco, o valor mais escuro representa o preto e os valores intermediários são distribuídos uniformemente nos tons de cinza.

É possível utilizar o comando Equalizar quando uma imagem digitalizada parece mais escura que a original e quando você deseja equilibrar os valores para produzir uma imagem mais clara. O uso de Equalizar junto com o painel Histograma permite comparar o brilho antes e depois dos ajustes.

1 (Opcional) Selecione uma área da imagem a ser equalizada.

2 Escolha Imagem > Ajustes > Equalizar.

3 Se tiver selecionado uma área da imagem, escolha o que deve ser equalizado na caixa de diálogo e clique em OK:

Equalizar Somente Área Selecionada Distribui uniformemente somente os pixels na seleção.

Equalizar toda a imagem com base na área selecionada Distribui uniformemente todas as camadas da imagem com base na seleção.

Aplicação de efeitos especiais de cor às imagens

Remoção da saturação das cores

O comando Remover Saturação converte uma imagem colorida em uma imagem em tons de cinza, mas deixa a imagem no mesmo modo de cor. Por exemplo, ele atribui valores iguais de vermelho, verde e azul a cada pixel de uma imagem RGB. O valor de luminosidade de cada pixel não é alterado.

Esse comando tem o mesmo efeito que definir a Saturação como -100 no ajuste de Matiz/Saturação.

Nota: *se estiver trabalhando com uma imagem de várias camadas, o comando Remover Saturação converterá apenas a camada selecionada.*

❖ Escolha Imagem > Ajustes > Remover Saturação.

Inversão de cores

O ajuste Inverter inverte as cores em uma imagem. É possível utilizar esse ajuste como parte do processo de criar uma máscara de aresta para aplicar nitidez e outros ajustes às áreas selecionadas de uma imagem.

***Nota:** Como o filme colorido de impressão contém uma máscara laranja em sua base, o ajuste Inverter não pode tornar negativas as imagens positivas precisas a partir de cores digitalizadas. Utilize as configurações apropriadas de cores negativas ao digitalizar um filme.*

Ao inverter uma imagem, o valor de brilho de cada pixel nos canais é convertido para o valor inverso na escala de valores de cor de 256 níveis. Por exemplo, um pixel de uma imagem positiva com um valor de 255 é alterado para 0, enquanto um pixel com um valor de 5 é alterado para 250.

Siga um destes procedimentos:

- No painel Ajustes, clique no ícone Inverter .
- Escolha Camada > Nova Camada de Ajuste > Inverter. Clique em OK na caixa de diálogo Nova Camada.

***Nota:** Também é possível escolher Imagem > Ajustes > Inverter. Mas lembre-se que esse método faz ajustes diretos na camada da imagem e descarta as informações da imagem.*

Criar uma imagem em preto e branco de dois valores

O ajuste de Limiar converte imagens em tons de cinza ou coloridas em imagens em preto e branco de alto contraste. É possível especificar um determinado nível como um limiar. Todos os pixels mais claros que o limiar são convertidos em branco, enquanto todos os pixels mais escuros são convertidos em preto.

1 Siga um destes procedimentos:

- No painel Ajustes, clique no ícone Limiar .
- Escolha Camada > Nova camada de ajuste > Limiar. Clique em OK na caixa de diálogo Nova camada.

O painel Ajustes exibe um histograma dos níveis de luminescência dos pixels na seleção atual.

***Nota:** Também é possível escolher Imagem > Ajustes > Limiar. Mas lembre-se que esse método faz ajustes diretos na camada da imagem e descarta as informações da imagem.*

2 No painel Ajustes, arraste o controle deslizante abaixo do histograma até o nível de limiar desejado aparecer. À medida que você arrasta, a imagem é alterada para refletir a nova configuração de limiar.

Posterização de uma imagem

O ajuste de Posterizar permite especificar o número de níveis de tons (ou valores de brilho) para cada canal de uma imagem e mapeia os pixels para o nível com a melhor correspondência. Por exemplo, a escolha de dois níveis de tons em uma imagem RGB fornece seis cores: dois para vermelho, dois para verde e dois para azul.

Esse ajuste é útil para a criação de efeitos especiais, como grandes áreas planas em uma fotografia. Os efeitos são mais evidentes quando você reduz o número de níveis de cinza em uma imagem em tons de cinza, mas também produz efeitos interessantes em imagens coloridas.

Se você quiser um número específico de cores na imagem, converta-a para tons de cinza e especifique o número de níveis desejado. Em seguida, converta a imagem novamente no modo de cores anterior e substitua os vários tons de cinza pelas cores desejadas.

1 Siga um destes procedimentos:

- No painel Ajustes, clique no ícone Posterizar .

• Escolha Camada > Nova camada de ajuste > Posterizar.

***Nota:** Também é possível escolher Imagem > Ajustes > Posterizar. Mas lembre-se que esse método faz ajustes diretos na camada da imagem e descarta as informações da imagem.*

2 No painel Ajustes, digite o número de níveis de tom desejados.

Aplicação de um mapa de degradê a uma imagem

O ajuste de Mapa de gradiente mapeia a escala de tons de cinza equivalente de uma imagem para as cores de um preenchimento gradiente especificado. Se um preenchimento degradê de duas cores for especificado, por exemplo, as sombras na imagem serão mapeadas para uma das cores da extremidade do preenchimento degradê, os realces serão mapeados para a outra cor da extremidade e os tons médios serão mapeados para as gradações intermediárias.

1 Siga um destes procedimentos:

• No painel Ajustes, clique no ícone Mapa de gradiente .

• Escolha Camada > Nova Camada de Ajuste > Mapa de Degradê. Clique em OK na caixa de diálogo Nova Camada.

***Nota:** Também é possível escolher Imagem > Ajustes > Mapa de gradiente. Mas lembre-se que esse método aplica o ajuste diretamente à camada da imagem e descarta as informações da imagem.*

2 No painel Ajustes, especifique o preenchimento gradiente que deseja usar:

• Para escolher em uma lista de preenchimentos gradientes, clique no triângulo à direita do preenchimento gradiente. Clique para selecionar o preenchimento gradiente desejado e, em seguida, clique em uma área em branco do painel Ajustes para descartar a lista. Para obter informações sobre a personalização da lista de preenchimento gradiente, consulte “Como trabalhar com o Gerenciador de Predefinição” na página 38.

• Para editar o preenchimento gradiente atualmente exibido no painel Ajustes, clique no preenchimento gradiente. Em seguida, modifique o preenchimento gradiente existente ou crie um preenchimento utilizando o Editor de gradiente. (Consulte “Criação de um degradê suave” na página 322.)

Por padrão, as sombras, os tons médios e os realces da imagem são mapeados respectivamente para a cor inicial (esquerda), para o ponto médio e para a cor final (direita) do preenchimento degradê.

3 Selecione uma, nenhuma ou ambas as opções do Degradê:

Pontilhamento Adiciona ruído aleatório para suavizar a aparência do preenchimento degradê e reduzir efeitos de bandas.

Inverter Alterna a direção do preenchimento degradê, invertendo o mapa de degradê.

Capítulo 6: Retocar e transformar

Ajuste de corte, giro e tela de pintura

Corte de imagens

Corte é o processo de remover partes de uma imagem para criar foco ou intensificar a composição. É possível cortar uma imagem usando a ferramenta Corte Demarcado e o comando Cortar. Também se pode aparar pixels usando o comando Cortar e Corrigir e o comando Aparar.



Uso da ferramenta Corte Demarcado

Mais tópicos da Ajuda

"Redefinição da resolução" na página 57

Corte de uma imagem usando a ferramenta Corte Demarcado

1 Selecione a ferramenta Corte Demarcado .

2 (Opcional) Configure as opções de redefinição na barra de opções.

- Para cortar a imagem sem redefinir a resolução (padrão), verifique se a caixa de texto Resolução na barra de opções está vazia. Para apagar rapidamente todas as caixas de texto, clique no botão Apagar.
- Para reamostrar a imagem durante o recorte, insira os valores para altura, largura e resolução na barra de opções. Para alternar as dimensões de largura e altura, clique no ícone de Trocar altura e largura .
- Para redefinir a resolução de uma imagem com base nas dimensões e na resolução de outra, abra essa outra imagem, selecione a ferramenta Corte Demarcado e clique em Imag. Frontal na barra de opções. Torne ativa a imagem que será cortada.

A redefinição de resolução durante o corte usa o método de interpolação padrão definido na seção Geral de Preferências.

Para selecionar ou criar uma predefinição de reamostragem, clique no triângulo ao lado do ícone da ferramenta Recortar na barra de opções. (Consulte "Criação e uso de predefinições de ferramenta" na página 22.)

3 Arraste sobre a parte da imagem que deve ser mantida, para criar um letreiro.

4 Se necessário, ajuste o letreiro de corte demarcado:

- Para mover o letreiro para outra posição, coloque o ponteiro dentro da caixa delimitadora e arraste.
- Para redimensionar o letreiro, arraste uma alça. Para restringir as proporções, mantenha a tecla Shift pressionada ao arrastar uma alça de vértice.

- Para girar o letreiro, posicione o ponteiro fora da caixa delimitadora (o ponteiro se transforma em uma seta curva) e arraste. Para mover o ponto central de giro do letreiro, arraste o círculo no centro da caixa delimitadora. (O letreiro não gira no modo Bitmap.)

5 Na barra de opções, defina o seguinte:

Área recortada Selecione Ocultar para preservar a área cortada no arquivo de imagem. É possível tornar visível a área oculta movendo a imagem com a ferramenta Mover. Selecione Excluir para descartar a área cortada.

Nota: *A opção Ocultar não está disponível para imagens que contêm somente uma camada de plano de fundo. É preciso converter o plano de fundo para uma camada regular.*

Sobreposição da guia Recorte Selecione Regra de Terços para adicionar guias que o ajudam a colocar elementos compostos em incrementos de 1/3. Selecione Grade para exibir linhas guias fixas com o espaçamento que depende do tamanho do recorte.

Escudo O escudo de recorte aplica sombras na área da imagem que será excluída ou oculta. Quando a opção Escudo está selecionada, é possível especificar uma cor e uma opacidade para o escudo. Quando a opção Escudo não está selecionada, a área externa ao letreiro de corte demarcado é revelada.

6 Siga um destes procedimentos:

- Para concluir o corte, pressione Enter (Windows) ou Return (Mac OS), clique no botão Confirmar ✓ na barra de opções ou clique duas vezes dentro do letreiro de corte.
- Para cancelar a operação de corte, pressione a tecla Esc ou clique no botão Cancelar na barra de opções.

Corte de uma imagem usando o comando Corte

1 Use uma ferramenta de seleção para selecionar a parte da imagem que será mantida.

2 Escolha Imagem > Cortar.

Corte de uma imagem usando o comando Aparar

O comando Aparar corta uma imagem removendo dados indesejados de forma diferente do comando Cortar. É possível cortar uma imagem aparando os pixels transparentes adjacentes ou de plano de fundo na cor especificada.

1 Escolha Imagem > Aparar.

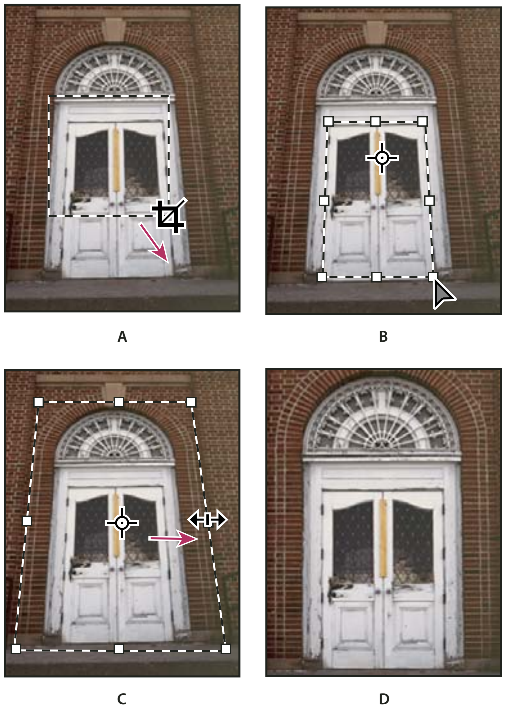
2 Na caixa de diálogo Aparar, selecione uma opção:

- Pixels Transparentes, para aparar a transparência nas arestas da imagem, deixando a menor imagem que contenha pixels não transparentes.
- Cor do Pixel Superior Esquerdo para remover uma área de cor do pixel superior esquerda da imagem.
- Cor do Pixel Inferior Direito, para remover da imagem uma área com a cor do pixel inferior direito.

3 Selecione uma ou mais áreas da imagem para aparar: Superior, Inferior, Esquerda ou Direita.

Transformação da perspectiva durante o corte

A ferramenta Corte Demarcado tem uma opção que permite transformar a perspectiva da imagem. Isso é muito útil ao trabalhar com imagens que contêm *distorção angular*. A distorção angular ocorre quando um objeto é fotografado a partir de um ângulo, em vez de uma vista em linha reta. Por exemplo, se a fotografia de um alto edifício for tirada do nível do solo, as arestas topo parecerão mais próximas entre si do que as sa base.



Etapas para transformar a perspectiva
***A.** Desenhar o letreiro de corte demarcado inicial* ***B.** Ajustar o letreiro de corte demarcado para corresponder às arestas do objeto* ***C.** Estenda os limites do corte demarcado* ***D.** Imagem final*

1 Selecione a ferramenta Corte Demarcado e defina o modo de corte.

2 Arraste o letreiro de corte demarcado em torno de um objeto que era retangular na cena original (embora não apareça retangular na imagem). As arestas desse objeto serão utilizadas para definir a perspectiva na imagem. O letreiro não tem de ser preciso — ele poderá ser ajustado posteriormente.

***Importante:** é necessário selecionar um objeto que era retangular na cena original, caso contrário, o Photoshop não produzirá a transformação de perspectiva esperada.*

3 Selecione Perspectiva, na barra de opções, e defina outras opções conforme desejar.

4 Mova as alças dos vértices do letreiro de corte demarcado para coincidirem com as arestas do objeto. Isso define a perspectiva da imagem; por isso, é importante coincidir precisamente com as arestas do objeto.

5 Arraste as alças laterais para estender os limites de corte demarcado e, ao mesmo tempo, preservar a perspectiva.

Não mova o ponto central do letreiro de corte demarcado. O ponto central precisa estar em sua posição inicial para executar a correção da perspectiva.

6 Siga um destes procedimentos:

- Pressione Enter (Windows) ou Return (Mac OS), clique no botão Confirmar na barra de opções ou clique duas vezes dentro do letreiro de corte.
- Para cancelar a operação de corte, pressione a tecla Esc ou clique no botão Cancelar na barra de opções.

Recorte e correção de fotos escaneadas

É possível colocar várias fotos no scanner e digitalizá-las em apenas uma etapa, criando um único arquivo de imagem. O comando Cortar e Corrigir Fotos é um recurso automático que pode criar arquivos de imagem distintos de uma digitalização de várias imagens.

Para obter os melhores resultados, é necessário deixar um espaço de 3 mm entre as imagens na digitalização. Além disso, o plano de fundo (que normalmente corresponde ao fundo do scanner) deve ser de cor uniforme com pouco ruído. O comando Cortar e Corrigir Fotos funciona melhor em imagens com contornos claramente delineados. Se o comando Cortar e Corrigir Fotos não for capaz de processar adequadamente o arquivo de imagem, use a ferramenta Corte Demarcado.

1 Abra o arquivo digitalizado contendo as imagens a serem separadas.

2 Selecione a camada que contém as imagens.

3 (Opcional) Desenhe uma seleção em torno das imagens a serem processadas.

Isso é útil quando não se deseja processar todas as imagens no arquivo de digitalização.

4 Escolha Arquivo > Automatizar > Cortar e Corrigir Fotos. As imagens digitalizadas são processadas e cada imagem é aberta em sua própria janela.

Se o comando Cortar e Corrigir Fotos dividir incorretamente uma das imagens, crie uma borda de seleção em torno dessa imagem e de parte do plano de fundo e, em seguida, escolha o comando mantendo a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) pressionada. A tecla modificadora indica que apenas uma imagem deve ser separada do plano de fundo.

Corrigir uma imagem

A ferramenta Régua fornece uma opção Corrigir que rapidamente alinha imagens com linhas de horizonte, construindo paredes e outros elementos importantes.

1 Selecione a ferramenta Régua . (Se necessário, clique na ferramenta Conta-Gotas e a mantenha pressionada para revelar a Régua.)

2 Na imagem, arraste sobre um elemento horizontal ou vertical importante.

3 Na barra de opções, clique em Corrigir.

4 Se necessário, aumente o tamanho da tela de pintura para revelar áreas que se estendem além dos limites da imagem. (Esta técnica é possível somente para camadas regulares, não para o plano de fundo.)

Mais tópicos da Ajuda

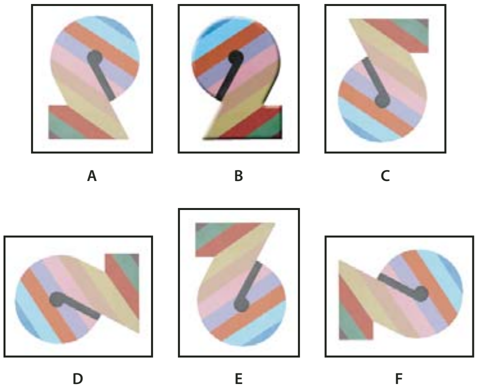
"Alteração do tamanho da tela de pintura" na página 151

"Corte de imagens" na página 147

"Conversão de um plano de fundo em camada" na página 244

Como girar ou virar uma imagem inteira

Os comandos Rotação de Imagem permitem girar ou virar toda uma imagem. Esses comandos não funcionam em camadas individuais ou partes de camadas, demarcadores ou bordas de seleção. Para girar uma seleção ou camada, use o comando Transformação ou Transformação Livre.



Giro de imagens
A. *Virar Horizontalmente* ***B.*** *Imagem original* ***C.*** *Virar Verticalmente* ***D.*** *Girar 90° Anti-Horário* ***E.*** *Girar 180°* ***F.*** *Girar 90° Horário*

❖ Escolha Imagem > Rotação da Imagem e, no submenu, escolha um dos comandos a seguir:

180° Gira a imagem em meia volta.

90° Horário Gira a imagem em um quarto de volta no sentido horário.

90° Anti-Horário Gira a imagem em um quarto de volta no sentido anti-horário.

Arbitrário Gira a imagem no ângulo especificado. Se escolher essa opção, digite um ângulo entre -359,99 e 359,99 na caixa de texto de ângulo. (No Photoshop, você pode selecionar °CW ou °CCW para girar no sentido horário ou anti-horário.) Depois clique em OK.

Nota: *Rotação de Imagem é uma edição destrutiva e realmente modifica as informações do arquivo. Se desejar girar a imagem para exibição de forma não destrutiva, use a ferramenta Rotação.*

Mais tópicos da Ajuda

"Como virar ou girar com precisão" na página 175

"Uso da ferramenta Girar Visualização" na página 24

Alteração do tamanho da tela de pintura

O tamanho da tela de pintura é a área total editável de uma imagem. O comando Tamanho da Tela de Pintura permite aumentar ou diminuir o tamanho da tela de pintura da imagem. O aumento da tela de pintura aumenta o espaço em torno da imagem existente. A diminuição dessa tela, corta dentro da imagem. Ao aumentar o tamanho da tela de pintura de uma imagem com um plano de fundo transparente, a tela de pintura adicionada será transparente. Se a imagem não tiver um plano de fundo transparente, há várias opções para determinar a cor das telas de pintura adicionadas.

1 Escolha Imagem > Tamanho da Tela de Pintura.

2 Siga um destes procedimentos:

- Digite as dimensões da tela de pintura nas caixas Largura e Altura. Escolha as unidades de medida desejadas nos menus pop-up ao lado das caixas Largura e Altura.
- Selecione Relativa e digite a quantidade desejada para adicionar ou subtrair uma área da tela de pintura atual da imagem. Digite um número positivo para adicionar uma área à tela de pintura e um número negativo para subtrair uma área dela.

3 Em Âncora, clique em um quadrado para indicar onde posicionar a imagem existente na nova tela de pintura.

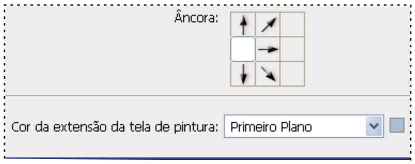
4 Escolha uma opção no menu Cor da Extensão da Tela de Pintura:

- Primeiro Plano, para preencher a nova tela de pintura com a cor atual do primeiro plano
- Plano de Fundo, para preencher a nova tela de pintura com a cor atual do plano de fundo
- Branco, Preto ou Cinza, para preencher a nova tela de pintura com uma dessas cores
- Outra, para selecionar uma nova cor da tela de pintura usando o Seletor de Cores

***Nota:** também é possível clicar no quadrado branco no lado direito do menu Cor da Extensão da Tela de Pintura para abrir o Seletor de Cores.*

Se a imagem não tiver uma camada de plano de fundo, o menu Cor da Extensão da Tela de Pintura não estará disponível.

5 Clique em OK.





Tela de pintura original e tela de pintura com área adicionada à direita da imagem, na cor do primeiro plano

Criação de um quadro

Pode-se criar uma moldura de foto aumentando o tamanho da tela de pintura e preenchendo-a com uma cor.

Também é possível usar uma das ações pré-gravadas para criar uma moldura de foto com estilo. É melhor fazê-lo em uma cópia da foto.

1 Abra o painel Ações. Escolha Janela > Ações.

2 Escolha Quadros no menu do painel Ações.

3 Escolha na lista uma das ações de moldura.

4 Clique no botão Executar seleção.

A ação é executada, criando uma moldura em torno da foto.

Retoque e correção de imagens

Sobre o painel Origem do clone

O painel Origem do clone (Janela > Origem do clone) tem opções para as ferramentas Carimbo e Pincel de recuperação. Você pode configurar até cinco origens de amostra diferentes e selecionar rapidamente a que você precisa. Não é necessário criar uma amostra novamente toda vez que precisar alterar para uma origem diferente. É possível exibir uma sobreposição da origem da amostra para auxílio na clonagem da origem em um local específico. Você também pode redimensionar ou girar a origem da amostra para melhor correspondência de tamanho e orientação do destino da clonagem.

(Photoshop Extended) Para animações com base na linha de tempo, o painel Origem do clone também possui opções para especificar a relação entre o quadro de animação/vídeo da origem da amostra e o quadro de animação/vídeo de destino. Consulte também "Clonagem de conteúdo em quadros de animação e vídeo (Photoshop Extended)" na página 501.

Para assistir a um vídeo sobre o painel Origem do clone, consulte www.adobe.com/go/vid0011_br.

Retoque com a ferramenta Carimbo

A ferramenta Carimbo pinta uma parte de uma imagem sobre outra parte da mesma imagem ou sobre outra parte de qualquer documento aberto que tenha o mesmo modo de cores. Também é possível pintar parte de uma camada sobre outra camada. A ferramenta Carimbo é útil para duplicar objetos ou remover defeitos em imagens.

(Photoshop Extended) Também é possível usar a ferramenta Carimbo para pintar o conteúdo em quadros de animação ou vídeo. Consulte também "Clonagem de conteúdo em quadros de animação e vídeo (Photoshop Extended)" na página 501.

Para usar a ferramenta Carimbo, defina um ponto de amostra na área de onde deseja copiar (clonar) os pixels e pinte sobre outra área. Para pintar com o ponto de amostra mais atual sempre que a pintura for interrompida e reiniciada, selecione a opção Alinhado. Cancele a seleção de Alinhado para pintar começando pelo ponto de amostra inicial não importa quantas vezes a pintura for interrompida e reiniciada.

Você pode usar qualquer ponta de pincel com a ferramenta Carimbo, que te dá um controle preciso sobre o tamanho da área de clonagem. Também é possível usar configurações de fluxo e de opacidade para controlar como a pintura será aplicada à área clonada.



Alteração de uma imagem com a ferramenta Carimbo

1 Selecione a ferramenta Carimbo .

2 Escolha uma ponta de pincel e, na barra de opções, defina opções de pincel para o modo de mesclagem, a opacidade e o fluxo.

3 Para especificar como você deseja alinhar as amostras de pixels e como obter a amostra de dados das camadas em seu documento, defina uma das seguintes opções na barra de opções:

Alinhado Obtém amostras de pixels continuamente, sem perder o ponto de amostra atual mesmo ao soltar o botão do mouse. Cancele a seleção de Alinhado para continuar a usar as amostras de pixels do ponto de amostra inicial sempre que a pintura for interrompida e reiniciada.

Amostra Obtém amostras de dados das camadas especificadas. Para obter amostras da camada ativa e das camadas visíveis abaixo dela, escolha Atual e Abaixo. Para obter amostras apenas da camada ativa, escolha Camada Atual. Para obter amostras de todas as camadas visíveis, escolha Todas Camadas. Para obter amostras de todas as camadas visíveis exceto camadas de ajuste, escolha Todas Camadas e clique no ícone Ignorar Camadas de Ajuste à direita do menu pop-up menu Amostra.

4 Defina o ponto de amostra posicionando o ponteiro em qualquer imagem aberta e clicando com a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS).

5 (Opcional) No painel Origem do clone, clique em um botão da origem do clone e defina um ponto de amostra adicional.

É possível definir até cinco origens de amostra diferentes. O painel Origem do clone salva as origens de amostra até você fechar o documento.

6 (Opcional) Siga um destes procedimentos no painel Origem do clone:

- Para dimensionar ou girar a origem que está sendo clonada, digite um valor para L (largura), A (altura), ou o giro em graus .
- Para inverter a direção da origem (bom para refletir recursos como olhos), clique nos botões Virar horizontalmente ou Virar verticalmente .
- Para mostrar uma sobreposição da origem clonada, selecione Mostrar Sobreposição e especifique as opções desejadas.

Nota: *Selecione Cortado para cortar a sobreposição no tamanho do pincel.*

7 Arraste sobre a área da imagem que deseja corrigir.

Mais tópicos da Ajuda

“Exemplos de modo de mesclagem” na página 318

“Galeria de ferramentas de retoque” na página 16

Definição de origens da amostra para clonagem e recuperação

Usando as ferramentas Carimbo ou Pincel de Recuperação, é possível obter origens da amostra no documento atual ou em qualquer documento aberto no Photoshop.

(Photoshop Extended) Ao clonar vídeo ou animação, é possível definir pontos de amostra no quadro atual que estiver sendo pintado ou origens da amostra em um quadro diferente, mesmo se o quadro estiver em uma camada de vídeo diferente ou em um documento aberto diferente.

É possível definir até cinco origens de amostra diferentes de uma vez no painel Origem do clone. O painel Origem do clone salva as origens de amostra até você fechar o documento.

1 (Somente no Photoshop Extended) Para clonar quadros de vídeo ou animações, abra o painel Animações (se não estiver clonando quadros de vídeo ou animações, vá para a etapa 2). Selecione a opção de animação de linha de tempo e mova o indicador da hora atual para o quadro com a origem da qual deseja obter a amostra.

2 Para definir o ponto de amostra, selecione a ferramenta Carimbo e clique com a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) em qualquer janela do documento aberto.

3 (Opcional) Para definir outro ponto de amostra, clique em um botão Origem do clone diferente, no painel Origem do clone.

É possível alterar a origem da amostra para um botão Origem do clone, definindo um ponto de amostra diferente.

Como dimensionar ou girar a origem da amostra

1 Selecione a ferramenta Carimbo ou Pincel de Recuperação e defina uma ou mais origens da amostra.

2 No painel Origem do clone, selecione uma origem do clone e, em seguida, siga um destes procedimentos:

- Para dimensionar a origem da amostra, insira um valor em porcentagem para L (largura) ou A (altura) ou friccione L ou A. O padrão é restringir as proporções. Para ajustar as dimensões independentemente ou restaurar a opção de restringência, clique no botão Manter as proporções .
- Para girar a origem da amostra, insira um valor de grau ou friccione o ícone Girar a origem do clone .
- Para redefinir a origem da amostra para seu tamanho e orientação originais, clique no botão Redefinir transformação .

Ajuste das opções de sobreposição da origem da amostra

É possível ajustar as opções de sobreposição da origem da amostra para ver melhor as imagens sobrepostas e subjacentes ao pintar com as ferramentas Carimbo e Pincel de recuperação.

Para exibir a sobreposição temporariamente ao pintar com a ferramenta Carimbo, pressione as teclas Alt+Shift (Windows) ou Option+Shift (Mac OS). O pincel muda temporariamente para a ferramenta Mover sobreposição da origem. Arraste para mover a sobreposição para outro local.

❖ No painel Origem do clone, selecione Mostrar sobreposição e execute um destes procedimentos:

- Para ocultar a sobreposição enquanto aplica os traçados de pintura, selecione Ocultar Automaticamente.
- Para recortar a sobreposição no tamanho de pincel, ative a opção Recortada.
- Para definir a opacidade da sobreposição, insira um valor de porcentagem na caixa de texto Opacidade.
- Para definir a aparência da sobreposição, escolha o modo de mesclagem Normal, Escurecer, Clarear ou Diferença no menu pop-up, na parte inferior do painel Origem do clone.
- Para inverter as cores na sobreposição, selecione Inverter.

Para ajudar a alinhar áreas idênticas na sobreposição da origem e na imagem subjacente, defina a Opacidade para 50%, selecione Inverter e desmarque Recortada. As áreas de imagem correspondentes aparecerão em cinza sólido quando alinhadas.

Especificação do deslocamento da origem do clone

Ao usar a ferramenta Carimbo ou Pincel de Recuperação, você pode pintar com a origem de amostra em qualquer lugar na imagem de destino. As opções de sobreposição o ajudarão a visualizar onde deseja pintar. No entanto, se precisar pintar em um local muito específico em relação ao ponto de amostra, é possível especificar o deslocamento x e y em pixel.

❖ No painel Origem do clone, selecione a origem que deseja usar e insira os valores de pixels x e y para a opção Deslocamento.

Retoque com a ferramenta Pincel de Recuperação

A ferramenta Pincel de Recuperação permite corrigir imperfeições, fazendo com que elas desapareçam na imagem adjacente. De maneira semelhante às ferramentas de clonagem, use a ferramenta Pincel de Recuperação para pintar com amostras de pixels a partir de uma imagem ou de um padrão. Entretanto, a ferramenta Pincel de Recuperação também faz com que a textura, a iluminação, a transparência e o sombreamento das amostras de pixels correspondam aos pixels que estão sendo recuperados. Como resultado, os pixels corrigidos mesclam-se de maneira uniforme com o restante da imagem.

(Photoshop Extended) A ferramenta Pincel de Recuperação pode ser aplicada a quadros de vídeo ou animação.



Amostras de pixels e imagem corrigida

1 Selecione a ferramenta Pincel de Recuperação .

2 Clique na amostra de pincel na barra de opções e defina as opções de pincel no painel pop-up:

Nota: *se estiver usando um digitalizador sensível à pressão, escolha uma opção no menu Tamanho, para variar o tamanho do pincel de recuperação no curso de um traçado. Escolha Pressão da Caneta para que a variação tenha como base a pressão da caneta. Escolha Caneta Digitalizadora para que a variação tenha como base a posição do botão rotativo da caneta. Escolha Desativado se não quiser variar o tamanho.*

Modo Especifica o modo de mesclagem. Escolha Substituir para preservar o ruído, a cor do filme e a textura nas arestas do traçado do pincel ao usar o pincel de arestas suaves.

Origem Especifica a origem para uso na reparação de pixels. Amostra para usar os pixels a partir da imagem atual ou Padrão para usar os pixels de um padrão. Se tiver escolhido Padrão, selecione um padrão no painel pop-up Padrão.

Alinhado Obtém amostras de pixels continuamente, sem perder o ponto de amostra atual mesmo ao soltar o botão do mouse. Cancele a seleção de Alinhado para continuar a usar as amostras de pixels do ponto de amostra inicial sempre que a pintura for interrompida e reiniciada.

Amostra Obtém amostras de dados das camadas especificadas. Para obter amostras da camada ativa e das camadas visíveis abaixo dela, escolha Atual e Abaixo. Para obter amostras apenas da camada ativa, escolha Camada Atual. Para obter amostras de todas as camadas visíveis, escolha Todas Camadas. Para obter amostras de todas as camadas visíveis exceto camadas de ajuste, escolha Todas Camadas e clique no ícone Ignorar Camadas de Ajuste à direita do menu pop-up menu Amostra.

3 Defina o ponto de amostra posicionando o ponteiro sobre uma área da imagem e clicando com a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS).

Nota: *se estiver obtendo amostras de uma imagem e aplicando em outra, as duas imagens devem estar no mesmo modo de cor, a menos que uma das imagens esteja no modo Tons de Cinza.*

4 (Opcional) No painel Origem do clone, clique em um botão da origem do clone e defina um ponto de amostra adicional.

É possível definir até cinco origens de amostra diferentes. O painel Origem do clone memoriza as origens de amostra até você fechar o documento que estiver editando.

5 (Opcional) No painel Origem do clone, clique em um botão origem do clone para selecionar a origem de amostra desejada.

6 (Opcional) Siga um destes procedimentos no painel Origem do clone:

- Para dimensionar ou girar a origem que está sendo clonada, digite um valor para L (largura), A (altura), ou o giro em graus .
- Para exibir uma sobreposição da origem que está sendo clonada, selecione Mostrar Sobreposição e especifique as opções de sobreposição.

7 Arraste na imagem.

As amostras de pixels são misturadas aos pixels existentes sempre que o botão do mouse é liberado.

Se houver um contraste intenso nas arestas da área a ser recuperada, crie uma seleção antes de usar a ferramenta Pincel de Recuperação. A seleção deve ser maior que a área a ser recuperada, mas deve seguir exatamente o limite dos pixels de contraste. Quando se pinta com a ferramenta Pincel de Recuperação, a seleção impede que as cores vazem de fora para dentro.

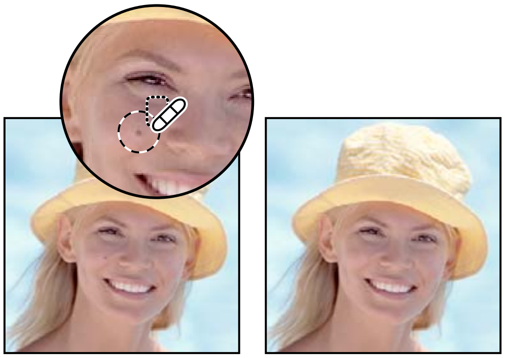
Mais tópicos da Ajuda

"Modos de mesclagem" na página 316

"Criação e gerenciamento de padrões" na página 328

Retoque com a ferramenta Pincel de Recuperação para Manchas

A ferramenta Pincel de Recuperação para Manchas remove rapidamente manchas e outras imperfeições de fotos. Funciona de modo similar ao Pincel de Recuperação: ela pinta com amostra de pixels de uma imagem ou padrão e faz com que a textura, a iluminação, a transparência e o sombreamento das amostras de pixels correspondam aos pixels que estão sendo recuperados. Diferentemente do Pincel de Recuperação, o Pincel de Recuperação para Manchas não requer que se especifique uma mancha de amostra. O Pincel de Recuperação para Manchas obtém amostras automaticamente em torno da área retocada.



Uso do Pincel de Recuperação para Manchas para remover uma imperfeição

Se for necessário o retoque de uma área extensa ou um controle maior sobre a amostra de origem, use o Pincel de Recuperação em vez do Pincel de Recuperação para Manchas.

1 Selecione a ferramenta Pincel de Recuperação para Manchas da caixa de ferramentas. Se necessário, clique na ferramenta Pincel de Recuperação, Correção ou Olhos Vermelhos para mostrar as ferramentas ocultas e fazer a seleção.

2 Na barra de opções, escolha um tamanho de pincel. Um pincel levemente maior que a área a ser corrigida funciona melhor, pois pode-se cobrir toda a área com apenas um clique.

3 (Opcional) Na barra de opções, escolha um modo de mesclagem no menu Modo. Escolha Substituir para preservar o ruído, a cor do filme e a textura nas arestas do traçado do pincel ao usar o pincel de arestas suaves.

4 Na barra de opções, escolha uma opção de Tipo:

Correspondência por Proximidade Use pixel em torno da borda da seleção para localizar uma área para usar como um remendo.

Criar textura Usa pixels na seleção para criar uma textura. Se a textura não funcionar, tente arrastar pela área outra vez.

Sensível a conteúdo Compara conteúdo de uma imagem próxima para preencher perfeitamente a seleção, mantendo realisticamente detalhes-chave, como sombras e arestas de objetos.

Para criar uma seleção maior e mais precisa da opção Sensível a conteúdo, use o comando Editar > Preencher. (Consulte "Preencher uma seleção com o conteúdo da imagem de um padrão" na página 326.)

5 Na barra de opções, selecione Mostrar Todas as Camadas para obter amostra dos dados em todas as camadas visíveis. Cancele a seleção dessa opção para obter amostra apenas na camada ativa.

6 Clique na área a ser corrigida ou clique e arraste para suavizar as imperfeições em uma área maior.

Mais tópicos da Ajuda

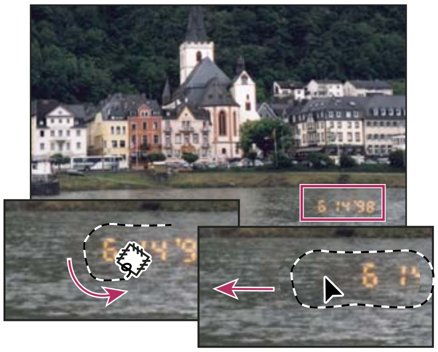
"Modos de mesclagem" na página 316

"Galeria de ferramentas de retoque" na página 16

Correção de uma área

A ferramenta Correção permite corrigir uma área selecionada com pixels de outra área ou de um padrão. De maneira semelhante à ferramenta Pincel de Recuperação, a ferramenta Correção faz com que a textura, a iluminação e o sombreamento das amostras de pixels correspondam aos pixels de origem. Também é possível usar a ferramenta Correção para clonar áreas isoladas de uma imagem. A ferramenta Correção funciona com imagens de 8 ou 16 bits por canal.

Ao corrigir com pixels da imagem, selecione uma pequena área para obter o melhor resultado.



Uso da ferramenta Correção para substituir pixels

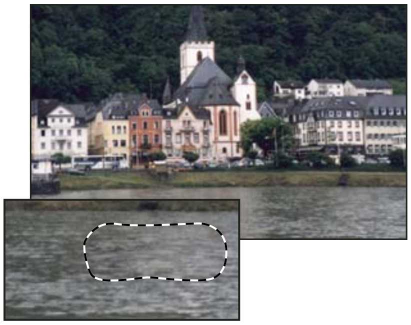


Imagem corrigida

Correção de uma área usando amostras de pixels

1 Selecione a ferramenta Correção.

2 Siga um destes procedimentos:

- Arraste na imagem para selecionar a área que deseja corrigir e, na barra de opções, selecione Origem.
- Arraste na imagem para selecionar a área da qual deseja obter uma amostra e, na barra de opções, selecione Destino.

Nota: *pode-se também criar uma seleção antes de selecionar a ferramenta Correção.*

3 Para ajustar a seleção, siga um destes procedimentos:

- Arraste na imagem com a tecla Shift pressionada para adicionar à seleção existente.
- Arraste com a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) pressionada na imagem para subtrair uma área da seleção existente.
- Arraste com as teclas Alt+Shift (Windows) ou Option+Shift (Mac OS) pressionadas na imagem para selecionar uma área de intersecção com a seleção existente.

4 Para extrair a textura com um plano de fundo transparente da área amostrada, selecione Transparente. Cancele esta seleção se desejar substituir totalmente a área de destino com a área amostrada.

A opção Transparente funciona melhor para planos de fundo sólidos ou de gradiente com texturas claramente distintas (como um pássaro em um céu azul).

5 Posicione o ponteiro dentro da seleção e siga um destes procedimentos:

- Se a opção Origem estiver selecionada na barra de opções, arraste a borda de seleção até a área da qual deseja obter amostra. Ao soltar o botão do mouse, a área originalmente selecionada é corrigida com as amostras de pixels.
- Se a opção Destino estiver selecionada na barra de opções, arraste a borda de seleção até a área a ser corrigida. Ao soltar o botão do mouse, a nova área selecionada é corrigida com as amostras de pixels.

Correção de uma área usando um padrão

1 Selecione a ferramenta Correção.

2 Arraste na imagem para selecionar a área a ser corrigida.

Nota: *pode-se também criar uma seleção antes de selecionar a ferramenta Correção.*

3 Se desejar, complete as etapas 3-4 acima para ajustar a seleção e aplicar a textura de padrão com um plano de fundo transparente.

4 No painel Padrão da barra de opções, selecione um padrão e clique em Usar padrão.

Remoção de olhos vermelhos

A ferramenta Olhos vermelhos remove os olhos vermelhos em fotos com flash de pessoas ou animais.

1 No modo de cor RGB, selecione a ferramenta Olhos vermelhos . (A ferramenta Olhos vermelhos está no mesmo grupo que a ferramenta Pincel de recuperação . Mantenha pressionada uma ferramenta para exibir ferramentas adicionais no grupo.)

2 Clique nos olhos vermelhos. Se o resultado não for satisfatório, desfaça a correção; defina, na barra de opções, uma ou mais das opções a seguir; e clique novamente nos olhos vermelhos:

Tamanho da Pupila Aumenta ou diminui a área afetada pela ferramenta Olhos Vermelhos.

Intensidade de Escurecimento Define o grau de escurecimento da correção.

Os olhos vermelhos são causados por um reflexo do flash da câmera na retina. São mais freqüentes quando se tira fotos em um ambiente escuro, porque a íris está completamente aberta. Para evitar os olhos vermelhos, use o recurso da câmera para redução de olhos vermelhos. Ou, melhor ainda, use uma unidade separada de flash que possa ser montada longe da lente da câmera.

Substituição de cor nas áreas da imagem

A ferramenta Substituição de Cor simplifica a substituição de cores específicas na imagem. Pode-se pintar sobre uma cor de destino com uma cor corretiva. A ferramenta Substituição de Cor não funciona em imagens nos modos de cores Bitmap, Cores Indexadas ou Multicanal.

1 Selecione a ferramenta Substituição de cor . (Se a ferramenta não for visível, acesse-a mantendo pressionada ferramenta Pincel.)

2 Na barra de opções, escolha uma ponta de pincel. Geralmente, deve-se manter o modo de mesclagem definido como Cor.

3 Para a opção Amostras, escolha uma das alternativas a seguir:

Contínuo Obtém amostras continuamente ao arrastar.

Uma Vez Substitui a cor de destino somente em áreas que contenham a cor na qual você clicou primeiramente.

Amostra de Plano de Fundo Substitui somente áreas que contenham a cor atual do plano de fundo.

4 Para a opção Limites, selecione uma das alternativas a seguir:

Não-adjacente Não-adjacente, para substituir a amostra de cor sempre que ela ocorrer sob o ponteiro.

Adjacente Substitui as cores que são adjacentes à cor diretamente sob o ponteiro.

Indicação de Arestas Substitui as áreas ligadas com a amostra de cor, preservando melhor a nitidez das arestas da forma.

5 Em Tolerância, digite um valor de porcentagem (variando de 0 a 255) ou arraste o controle deslizante. Escolha uma porcentagem baixa para substituir cores muito semelhantes ao pixel clicado ou aumente essa porcentagem para substituir uma faixa mais amplo de cores.

6 Para definir uma aresta suave nas áreas corrigidas, selecione Suavização de Serrilhado.

7 Escolha uma cor de primeiro plano para substituir a cor indesejada.

8 Clique na cor a ser substituída na imagem.

9 Arraste na imagem para substituir a cor de destino.

Mais tópicos da Ajuda

"Exemplos de modo de mesclagem" na página 318

Como borrar áreas da imagem

A ferramenta Borrar simula o efeito causado por arrastar um dedo em tinta fresca. A ferramenta seleciona uma cor no ponto em que o traçado começa e empurra-a na direção em que você arrasta.

1 Selecione a ferramenta Borrar .

2 Na barra de opções, escolha uma ponta de pincel e opções para o modo de mesclagem.

3 Na barra de opções, selecione Mostrar Todas as Camadas para borrar usando os dados de cores de todas as camadas visíveis. Se essa opção estiver desmarcada, a ferramenta Borrar usará apenas as cores da camada ativa.

4 Na barra de opções, selecione Pintura a Dedo para borrar com a cor de primeiro plano no início de cada traçado. Se essa opção não estiver selecionada, a ferramenta Borrar usará a cor sob o ponteiro no início de cada traçado.

5 Arraste na imagem para borrar os pixels.

Pressione Alt (Windows) ou Option (Mac OS) ao arrastar com a ferramenta Borrar a fim de usar a opção Pintura a Dedo.

Mais tópicos da Ajuda

"Exemplos de modo de mesclagem" na página 318

Como borrar áreas da imagem

A ferramenta Desfoque suaviza as arestas sólidas ou reduz os detalhes de uma imagem. Quanto mais se pintar sobre uma área com essa ferramenta, mais desfocada ela se tornará.

1 Selecione a ferramenta Desfoque .

2 Na barra de opções, siga estes procedimentos:

- Escolha uma ponta de pincel e defina opções para o modo de mesclagem e a intensidade na barra de opções.
- Na barra de opções, selecione Mostrar Todas as Camadas para desfocar usando os dados de todas as camadas visíveis. Se essa opção estiver desmarcada, a ferramenta usará apenas os dados da camada ativa.

3 Arraste sobre a parte da imagem que será desfocada.

Mais tópicos da Ajuda

"Filtros de Desfoque" na página 364

"Exemplos de modo de mesclagem" na página 318

Ajuste da nitidez em áreas da imagem

A ferramenta Tornar Nítido aumenta o contraste nas arestas para melhorar a nitidez aparente. Quanto mais se pintar sobre uma área com essa ferramenta, maior será o efeito de nitidez.

1 Selecione a ferramenta Tornar Nítido .

2 Na barra de opções, siga estes procedimentos:

- Escolha uma ponta de pincel e defina opções para o modo de mesclagem e a intensidade.

- Selecione Amostrar todas as camadas para aumentar a nitidez usando os dados de todas as camadas visíveis. Se essa opção não estiver selecionada, a ferramenta usará apenas os dados da camada ativa.
- Selecione Proteger detalhes para realçar detalhes e minimizar artefatos em pixels. Cancele a seleção dessa opção se você desejar produzir efeitos mais exagerados de afiação.

3 Arraste sobre a parte da imagem que deseja tornar nítida.

Mais tópicos da Ajuda

"Filtros Tornar Nítido" na página 368

"Exemplos de modo de mesclagem" na página 318

Subexposição ou superexposição de áreas

Usadas para clarear ou escurecer áreas da imagem, as ferramentas Subexposição e Superexposição baseiam-se em uma técnica tradicional dos fotógrafos profissionais para controlar a exposição em áreas específicas de uma impressão. Os fotógrafos restringem a luz para clarear uma área da impressão (*subexposição*) ou aumentam a exposição para escurecer áreas em uma impressão (*superexposição*). Quanto mais se pintar sobre uma área com a ferramenta Subexposição ou Superexposição, mais clara ou escura ela se tornará.

Para assistir a um vídeo sobre subexposição e sobrexposição, consulte www.adobe.com/go/lrvid4119_ps.

1 Selecione a ferramenta Subexposição ou Superexposição .

2 Na barra de opções, escolha uma ponta de pincel e defina opções de pincel.

3 Na barra de opções, selecione uma das seguintes opções do menu Intervalo:

Tons médios Altera a faixa médio de cinzas

Sombras Altera as áreas escuras

Realces Altera as áreas claras

4 Especifique a exposição para a ferramenta Subexposição ou Superexposição.

5 Clique no botão do aerógrafo para usar o pincel como aerógrafo. Se preferir, selecione a opção Aerógrafo no painel Pincel.

6 Selecione a opção Proteger tons para minimizar os cortes nas sombras e nos realces. Essa opção também tenta manter as cores salvas da mudança de matiz.

7 Arraste sobre a parte da imagem que deseja clarear ou escurecer.

Mais tópicos da Ajuda

"Selecione um pincel predefinido" na página 302

Ajuste de saturação de cor em áreas da imagem

A ferramenta Esponja altera sutilmente a saturação da cor em uma área. No modo Tons de Cinza, a ferramenta aumenta ou diminui o contraste, afastando ou aproximando os níveis de cinza do tom de cinza médio.

1 Selecione a ferramenta Esponja .

2 Na barra de opções, escolha uma ponta de pincel e defina opções de pincel.

3 Na barra de opções, escolha de que maneira deseja alterar a cor no menu Modo:

Saturar Intensifica a saturação da cor

Remover saturação Dilui a saturação da cor

4 Especifique o fluxo da ferramenta Esponja.

5 Selecione a opção Vibratilidade para minimizar os cortes para cores completamente saturadas ou sem saturação.

6 Arraste sobre a área da imagem que deseja modificar.

Mais tópicos da Ajuda

"Selecione um pincel predefinido" na página 302

Correção de distorção de imagem e ruído

Sobre a distorção de lente

Distorção para fora é um defeito de lente que faz com que linhas retas fiquem arqueadas na direção das arestas da imagem. *Distorção para dentro* é o efeito oposto, em que as linhas retas se curvam para dentro.



Exemplos de distorção para fora (à esquerda) e para dentro (à direita)

Vinheta é um defeito que escurece os cantos de uma imagem devido à queda de luminosidade em volta do perímetro da lente. *Desvio cromático* aparece como uma borda colorida ao longo das arestas dos objetos, causada pelo foco da lente em diferentes cores de luz em planos diferentes.

Algumas lentes expõem defeitos diferentes em certos comprimentos focais, f-interrupções e distâncias de foco. Com o filtro Correção de lente, você pode especificar a combinação de configurações usadas para criar a imagem.

Correção de distorção de lente e perspectiva de ajuste

O filtro Correção de Lente corrige falhas comuns de lente, como distorção para fora e para dentro, vinheta e desvio cromático. O filtro funciona somente com imagens de 8 e 16-bits por canal no modo RGB ou tons de cinza.

Também é possível usar o filtro para girar uma imagem ou para corrigir a perspectiva causada pela inclinação vertical ou horizontal da câmera. A grade de imagem do filtro torna esses ajustes mais fáceis e mais precisos do que com o uso do comando Transformação.

Correção automática da perspectiva da imagem e de falhas da lente

Usando perfis de lente, a opção padrão Correção automática corrige a distorção rápida e exatamente. Para a correção automática adequada, o Photoshop requer metadados que identifiquem a câmera e a lente que criaram a imagem, e um perfil de lente que corresponda ao seu sistema.

1 Escolha Filtro > Correção da lente.

2 Defina as seguintes opções:

Correção Selecione os problemas que você deseja corrigir. Se as correções estenderem ou contraírem a imagem além de dimensões originais, de forma não desejada, selecione Dimensionar imagem automaticamente.

O menu Aresta especifica como tratar as áreas em branco resultantes das correções de perspectiva, giro e distorção para dentro. É possível preencher as áreas em branco com transparência ou com uma cor, ou ainda estender os pixels da aresta da imagem.

Critérios de pesquisa Filtra a lista Perfis de lente. Por padrão, os perfis baseados no tamanho do sensor de imagem aparecem primeiro. Para listar primeiro os perfis de RAW, clique no menu pop-up e selecione Preferir perfis de Raw.

Perfis de lente Selecione um perfil correspondente. Por padrão, o Photoshop exibe somente perfis que correspondem à câmera e à lente usadas para criar a imagem. (O modelo de câmera não precisa corresponder perfeitamente.) O Photoshop também seleciona automaticamente um subperfil para a lente selecionada baseado em comprimento focal, f-interrupção e distância de foco. Para alterar a seleção automática, clique com o botão direito do mouse no perfil de lente atual e selecione um subperfil diferente.

Se não localizar nenhum perfil de lente correspondente, clique em Pesquisar online para adquirir perfis adicionais criados pela comunidade do Photoshop. Para guardar perfis online para uso futuro, clique no menu pop-up e escolha Salvar perfil online localmente.

Para criar seus próprios perfis, baixe o Adobe Lens Profile Creator no site da Adobe.

Correção manual da perspectiva da imagem e de falhas da lente

Você pode aplicar a correção manual sozinha ou usá-la para refinar a correção de lente automática.

1 Escolha Filtro > Correção da lente.

2 No canto superior direito da caixa de diálogo, clique na guia Personalizado.

3 (Opcional) Escolha uma lista predefinida de configurações no menu Configurações. Padrão de lente usa as configurações salvas anteriormente para câmera, lente, comprimento focal, f-interrupção e distância focal usada para criar a imagem. Conversão Anterior usa as configurações utilizadas na última correção de lente. Todos os grupos de configurações personalizadas que foram salvos estão relacionados na parte inferior do menu. (Consulte “Salvar configurações e definir padrões de câmera e lente” na página 165.)

4 Para corrigir a imagem, defina qualquer uma das seguintes opções:

Remover Distorção Corrige a distorção da lente para dentro ou para fora. Mova o controle deslizante para tornar retas as linhas horizontais e verticais que se curvam, afastando-se ou aproximando-se do centro da imagem. Também é possível usar a ferramenta Remover Distorção para fazer essa correção. Arraste na direção do centro da imagem a fim de corrigir a distorção para fora e na direção da aresta a fim de corrigir a distorção para dentro. Para compensar qualquer aresta de imagem em branco que resulte, ajuste a opção Aresta na guia Correção automática.

Configurações de Mistura de distorção Compense pela distorção ao ajustar o tamanho de um canal de cor relativo ao outro.

Aproxime o zoom na visualização da imagem para ter uma visão mais próxima da margem enquanto faz a correção.

Quantidade de vinhetas Define a intensidade de clareamento ou escurecimento ao longo das arestas de uma imagem. Corrige imagens com cantos escurecidos causados por falhas ou por sombreamento inadequado na lente.

Você também pode aplicar a vinheta para obter um efeito criativo.

Valor médio da vinheta Especifica a largura da área afetada pelo controle deslizante Intensidade. Especifique um número mais baixo para afetar uma parte maior da imagem. Especifique um número mais alto para restringir o efeito às arestas da imagem.

Perspectiva Vertical Corrige a perspectiva da imagem causada pela inclinação da câmera para cima ou para baixo. Torna paralelas as linhas verticais de uma imagem paralela.

Perspectiva Horizontal Corrige a perspectiva da imagem, tornando paralelas as linhas horizontais.

Ângulo Gira a imagem para corrigir a inclinação da câmera ou para fazer ajustes após a correção da perspectiva. Também é possível usar a ferramenta Retificar para fazer essa correção. Na imagem, arraste ao longo de uma linha que deseja tornar vertical ou horizontal.

Nota: *Para evitar a escala não intencional ao ajustar configurações de perspectiva ou ângulo, cancele a seleção de Dimensionar imagem automaticamente na guia Correção automática.*

Escala Ajusta a escala da imagem para cima ou para baixo. As dimensões da imagem em pixels não são alteradas. O uso principal é remover as áreas em branco da imagem causadas por correções de perspectiva, giro e distorção para dentro. Aumentar a escala resulta efetivamente em cortar a imagem e interpolar até as dimensões originas em pixels.

Ajuste da visualização e da grade de Correção de Lente

Ajuste a ampliação de visualização e as linhas de grade para melhor julgar a quantidade de correção necessária.

- Para alterar a ampliação da visualização da imagem, use a ferramenta Zoom ou os controles de zoom no lado inferior esquerdo da visualização da imagem.
- Para mover a imagem na janela de visualização, selecione a ferramenta Mão e arraste na visualização da imagem.
- Para usar a grade, selecione Mostrar Grade, na parte inferior da caixa de diálogo. Use o controle Tamanho para ajustar o espaçamento da grade e o controle Cor para alterar a cor da grade. Para alinhar a grade com a imagem, mova-a usando a ferramenta Mover Grade .

Salvar configurações e definir padrões de câmera e lente

Na caixa de diálogo Correção de Lente, é possível salvar as configurações para reutilizá-las em outras imagens criadas com a mesma câmera, lente e comprimento focal. O Photoshop salva tanto configurações de Correção automática como configurações Personalizadas para distorção, desvio cromático e vinheta. As configurações de correção de perspectiva não são salvas, porque normalmente variam de uma imagem para outra.

Pode-se salvar e reutilizar as configurações de duas maneiras:

- Salve e carregue as configurações manualmente. Defina as opções na caixa de diálogo e escolha Salvar Configurações no menu Configurações . Para usar as configurações salvas, escolha-as no menu Configurações. (Se você salvar configurações do lado de fora da pasta padrão, elas não aparecem no menu; use o comando Carregar configurações para acessá-las.)
- Defina um padrão de lente. Se sua imagem tem metadados EXIF para a câmera, lente, comprimento focal e f-stop, você pode gravar as configurações atuais como um padrão de lente. Para salvar as configurações, clique no botão Definir Padrão de Lente. Quando se corrige uma imagem com informações correspondentes de câmera, lente, distância focal e f-stop, a opção Padrão de Lente fica disponível no menu Configurações. Essa opção não estará disponível se a imagem não possuir metadados EXIF.

Redução do ruído da imagem e de artefatos JPEG

O ruído da imagem aparece como pixels aleatórios que perceptivelmente não fazem parte dos detalhes da imagem. O ruído pode ser causado por fotografar com alta configuração de ISO em uma câmera digital, por subexposição ou por tirar fotos em uma área escura com velocidade de obturador lento. Normalmente, as câmeras mais simples para o consumidor apresentam mais ruído do que as mais avançadas. Imagens digitalizadas talvez apresentem ruído de imagem causado pelo sensor de digitalização. Freqüentemente, o padrão granulado da foto aparece na imagem digitalizada.

O ruído da imagem pode aparecer de duas formas: ruído de luminescência (tons de cinza), que faz com que uma imagem pareça granulada ou irregular, e ruído de cor, que geralmente aparece como artefatos coloridos na imagem.

O ruído de luminescência pode ser mais pronunciado em um dos canais da imagem, geralmente o azul. Ajuste o ruído de cada canal separadamente, no modo Avançado. Antes de abrir o filtro, examine cada canal da imagem separadamente para ver se o ruído é predominante em um dos canais. Preservam-se mais detalhes da imagem quando se corrige um canal em vez de fazer uma correção geral em todos os canais.

1 Escolha Filtro > Ruído > Reduzir Ruído.

2 Aplique mais zoom à visualização para obter uma visão melhor do ruído da imagem.

3 Defina as opções:

Intensidade Controla a intensidade de redução de ruído de luminescência aplicada a todos os canais da imagem.

Preservar Detalhes Preserva as arestas e os detalhes da imagem, como fios de cabelo ou objetos texturizados. Um valor de 100 preserva a maioria dos detalhes da imagem mas reduz muito pouco o ruído de luminescência. Equilibre os controles Intensidade e Preservar Detalhes para ajustar a redução de ruído.

Reduzir Ruído de Cores Remove os pixels aleatórios de cor. Um valor mais alto reduz mais ruído de cores.

Tornar Detalhes Nítidos Torna a imagem mais nítida. Remover o ruído reduz a nitidez da imagem. Para restaurar a nitidez, use o controle de nitidez da caixa de diálogo ou, posteriormente, um dos outros filtros de nitidez do Photoshop.

Remover Artefatos JPEG Remove artefatos e halos de imagem em forma de bloco causados pelo salvamento de uma imagem configurada com baixa qualidade de JPEG.

4 Se o ruído de luminescência predomina em um ou dois canais de cor, clique no botão Avançado e escolha o canal de cor no menu Canal. Use os controles Intensidade e Preservar Detalhes para reduzir o ruído nesse canal.

Ajuste de nitidez e desfoque da imagem

Recomendações para tornar nítido

O ajuste da nitidez melhora a definição das arestas de uma imagem. Independentemente de as imagens virem de uma câmera digital ou de um scanner, a maioria delas pode ser beneficiada pelo ajuste da nitidez. O grau de ajuste necessário varia de acordo com a qualidade da câmera digital ou do scanner. Lembre-se de que o ajuste de nitidez não corrige uma imagem com pouquíssima nitidez.

Dicas para uma melhor nitidez:

- Ajuste a nitidez da imagem em uma camada separada, de forma que possa refazer o ajuste posteriormente, caso seja necessário usar outro meio de saída.
- Ao ajustar a nitidez da imagem em uma camada separada, defina o modo de mesclagem da camada como Luminescência para evitar deslocamento de cores ao longo das bordas.

- O ajuste de nitidez aumenta o contraste da imagem. Se os realces ou as sombras parecerem recortados após o ajuste de nitidez, use os controles de mesclagem de camada (se tiver ajustado em uma camada separada) para impedir o ajuste de nitidez em realces e sombras. Consulte “Especificação de uma faixa de tons para mesclar camadas” na página 262.
- Caso seja necessário reduzir o ruído da imagem, faça-o antes de ajustar a nitidez, para que o ruído não seja intensificado.
- Ajuste a nitidez da imagem várias vezes, aos poucos. Ajuste a primeira vez para corrigir o desfoque causado pela captura da imagem (por digitalização ou tirando fotos com uma câmera digital). Depois de ter corrigido as cores e dimensionado a imagem, ajuste-a novamente (ou uma cópia dela) a fim de adicionar a intensidade adequada de nitidez para a mídia de saída.
- Se possível, avalie o ajuste de nitidez testando a saída na mídia final. A intensidade do ajuste de nitidez necessário varia de acordo com a mídia de saída.

Para ter o máximo de controle, use o filtro Máscara de Nitidez (USM, Unsharp Mask) ou Aplicação Inteligente de Nitidez para ajustar a nitidez das imagens. Embora o Photoshop também tenha as opções de filtro Nitidez, Arestas Nítidas e Nitidez Maior, esses filtros são automáticos e não oferecem controles e opções.

Pode-se ajustar a nitidez de toda a imagem ou de apenas uma parte definida por uma seleção ou máscara. Como os filtros Máscara de Nitidez e Aplicação Inteligente de Nitidez só podem ser aplicados a uma camada por vez, em um arquivo de várias camadas talvez seja necessário mesclá-las ou achatar o arquivo para ajustar a nitidez de todas as camadas de imagem.

Nota: *o nome original do filtro Máscara de Nitidez (Unsharp Mask) dá a idéia de perda de nitidez, o que é uma impressão incorreta; o nome provém de uma técnica de quarto escuro usada em fotografia tradicional baseada em filme. O filtro aplica nitidez às imagens e não o contrário.*

Ajuste da nitidez usando a Aplicação Inteligente de Nitidez

O filtro Aplicação Inteligente de Nitidez tem controles que não estão disponíveis no filtro Máscara de Nitidez. Pode-se definir o algoritmo de nitidez ou controlar a intensidade de nitidez que ocorre nas áreas de sombra e de realce.

1 Aplique zoom de 100% à janela do documento para ter uma visão precisa da nitidez.

2 Escolha Filtro > Tornar Nítido > Aplicação Inteligente de Nitidez.

3 Defina os controles das guias em Tornar Nítido:

Intensidade Define a intensidade de nitidez. Um valor mais alto aumenta o contraste entre os pixels das arestas, dando a impressão de mais nitidez.

Raio Determina o número de pixels, em volta dos pixels das arestas, afetados pelo ajuste de nitidez. Quanto maior o valor do raio, mais amplos serão os efeitos nas arestas e mais óbvio será o ajuste de nitidez.

Remover Define o algoritmo de nitidez utilizado para tornar nítida a imagem. Desfoque Gaussiano é o método utilizado pelo filtro Máscara de Nitidez. Desfoque de Lente detecta as arestas e os detalhes de uma imagem proporcionando um ajuste mais fino dos detalhes e a redução dos halos de nitidez. Desfoque de Movimento tenta reduzir os efeitos do desfoque devido à câmera ou ao movimento do objeto. Se escolher Desfoque de Movimento, defina o controle Ângulo.

Ângulo Define a direção do movimento para a opção Desfoque de Movimento do controle Remover.

Mais Preciso Processa o arquivo mais lentamente para obter uma remoção de desfoque mais precisa.

4 Ajuste a nitidez de áreas escuras e claras usando as guias Sombra e Realce. (Clique no botão Avançado para exibir as guias.) Se os halos de nitidez escuros ou claros ficarem muito fortes, é possível reduzi-los com esses controles, que estão disponíveis somente para imagens de 8 e 16 bits por canal:

Intensidade de Atenuação Ajusta a intensidade de nitidez nos realces ou nas sombras.

Largura de Tons Controla a faixa de tons nas sombras ou nos realces modificados. Mova o controle deslizante para a esquerda ou para a direita a fim de diminuir ou aumentar o valor de Largura de Tons. Valores menores limitam os ajustes apenas às regiões mais escuras na correção de Sombra e apenas às regiões mais claras na correção de Realce.

Raio Controla o tamanho da área, em torno de cada pixel, utilizada para determinar se um pixel está nas sombras ou nos realces. Mover o controle deslizante para a esquerda especifica uma área menor, enquanto movê-lo para a direita especifica uma área maior.

5 Clique em OK.

Ajuste da nitidez usando Máscara de Nitidez

O filtro Máscara de Nitidez torna nítida uma imagem aumentando o contraste ao longo das arestas da imagem. Ele não detecta arestas em uma imagem. Em vez disso, ele localiza, pelo limiar especificado, os pixels que diferem em valor dos pixels adjacentes. Ele então aumenta o contraste dos pixels vizinhos na intensidade especificada. Assim, os pixels vizinhos mais claros tornam-se mais claros ainda e os escuros, mais escuros ainda.

Além disso, pode-se especificar o raio da região à qual cada pixel é comparado. Quanto maior o raio, maiores os efeitos nas arestas.

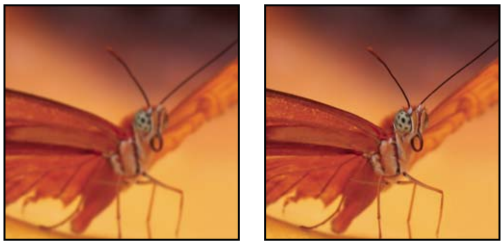


Imagem original e o filtro Máscara de Nitidez aplicado

O grau de ajuste de nitidez aplicado a uma imagem é, em muitos casos, uma questão de escolha pessoal. No entanto, o ajuste excessivo da nitidez de uma imagem produz um efeito de halo em torno das arestas.



O ajuste excessivo da nitidez de uma imagem produz um efeito de halo em torno das arestas.

Os efeitos do filtro Máscara de Nitidez são mais evidentes na tela do que em uma saída de alta resolução. Se o destino final é a impressão, tente determinar quais configurações funcionam melhor para a imagem.

1 (Opcional) Se a imagem tiver várias camadas, selecione a camada que contém a imagem cuja nitidez deseja ajustar. Só se pode aplicar Máscara de Nitidez a uma camada por vez, mesmo que as camadas estejam vinculadas ou agrupadas. É possível mesclar camadas antes de aplicar o filtro Máscara de Nitidez.

2 Escolha Filtro > Tornar Nítido > Máscara de Nitidez. Verifique se a opção Visualizar está selecionada.

Clique na imagem da janela de visualização e mantenha o botão do mouse pressionado para ver a aparência da imagem sem o ajuste da nitidez. Arraste na janela de visualização para ver diferentes partes da imagem e clique em + ou em – para aplicar mais ou menos zoom.

Embora exista uma janela de visualização na caixa de diálogo Máscara de Nitidez, convém mover essa caixa de diálogo para poder visualizar os efeitos do filtro na janela do documento.

3 Arraste o controle deslizante de Raio ou digite um valor para determinar o número de pixels, em volta dos pixels das arestas, que afetam o ajuste da nitidez. Quanto maior o valor do raio, mais amplos serão os efeitos nas arestas. Além disso, quanto mais amplos os efeitos nas arestas, mais óbvio será o ajuste da nitidez.

O valor de Raio varia conforme o objeto, o tamanho da reprodução final e o método de saída. Em imagens de alta resolução, recomenda-se em geral um Raio entre 1 e 2. Um valor mais baixo só ajusta a nitidez dos pixels das arestas, enquanto um valor mais alto ajusta a nitidez de uma faixa mais ampla de pixels. Esse efeito é bem menos evidente na impressão do que na tela, pois um raio de 2 pixels representa uma área menor em uma imagem impressa de alta resolução.

4 Arraste o controle deslizante de Intensidade ou digite um valor para determinar o quanto aumentar o contraste dos pixels. Para imagens impressas de alta resolução, recomenda-se em geral uma intensidade entre 150% e 200%.

5 Arraste o controle deslizante ou digite um valor para determinar em que grau os pixels cuja nitidez foi ajustada devem ser diferentes dos da área adjacente antes que sejam considerados pixels de aresta e tenham sua nitidez ajustada pelo filtro. Por exemplo, um limiar de 4 afeta todos os pixels que têm valores de tom com diferença de um valor de 4 ou mais, em uma escala de 0 a 255. Portanto, se os pixels adjacentes têm valores de tom de 128 e 129, eles não são afetados. Para evitar a introdução de ruído ou posterização (em imagens com tons avermelhados, por exemplo), use uma máscara de aresta ou experimente valores de Limiar entre 2 e 20. O valor padrão de Limiar (0) ajusta a nitidez de todos os pixels da imagem.

Se a aplicação da Máscara de Nitidez fizer com que as áreas de cores claras fiquem muito saturadas, escolha Editar > Atenuar Máscara de Nitidez e escolha Luminosidade no menu Modo.

Ajuste da nitidez de forma seletiva

É possível ajustar a nitidez de partes da imagem usando uma máscara ou uma seleção. Isso é útil quando se quer evitar o ajuste de nitidez em determinadas partes da imagem. Por exemplo, pode-se usar uma máscara de aresta com o filtro Máscara de Nitidez em um retrato, para tornar nítidos os olhos, a boca, o nariz e o contorno da cabeça, mas não a textura da pele.



Uso de máscara de aresta para aplicar Máscara de Nitidez apenas a traços específicos de um retrato

Ajuste da nitidez em uma seleção

1 Depois de selecionar a camada da imagem no painel Camadas, desenhe uma seleção.

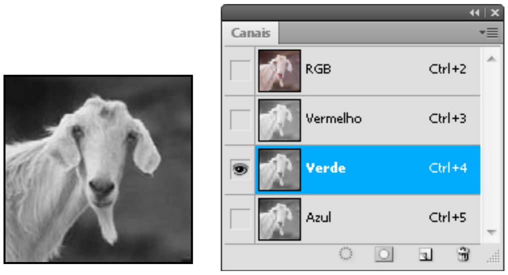
2 Escolha Filtro > Tornar Nítido > Máscara de Nitidez. Ajuste as opções e clique em OK.

O ajuste da nitidez é aplicado somente à seleção, deixando o restante da imagem intacta.

Ajuste da nitidez de uma imagem usando uma máscara de aresta

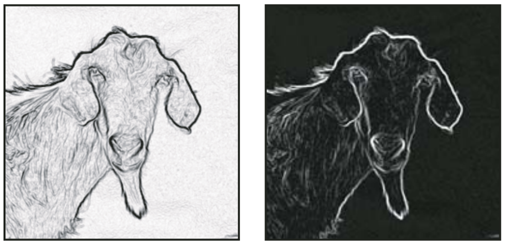
1 Crie uma máscara para aplicar seletivamente o ajuste da nitidez. Existem muitas maneiras de criar uma máscara de aresta. Use seu método favorito ou experimente este:

- Abra o painel Canais e selecione o canal que exibe na janela do documento a imagem em tons de cinza com o maior contraste. Freqüentemente, é o canal de verde ou o de vermelho.



Seleção de um canal com o maior contraste

- Duplique o canal selecionado.
- Com o canal duplicado selecionado, escolha Filtro > Estilizar > Indicação de Arestas.
- Escolha Imagem > Ajustes > Inverter a fim de inverter a imagem.



Filtro Indicação de Arestas aplicado e imagem invertida

- Com a imagem invertida ainda selecionada, escolha Filtro > Outros > Máximo. Defina o raio com um número baixo e clique em OK para engrossar as arestas e tornar os pixels aleatórios.
- Escolha Filtro > Ruído > Mediana. Defina o raio com um número baixo e clique em OK. Essa ação calcula a média dos pixels adjacentes.
- Escolha Imagem > Ajuste > Níveis e defina o ponto preto com um número alto para eliminar os pixels aleatórios. Se necessário, também é possível pintar com preto para retocar a máscara de aresta final.



Definição do ponto preto como um número alto, em Níveis, para eliminar os pixels aleatórios na máscara de aresta

- Escolha Filtro > Desfoque > Desfoque Gaussiano para definir a difusão das arestas.

***Importante:** os filtros Máximo, Mediana e Desfoque Gaussiano suavizam a máscara de aresta para que os efeitos do ajuste da nitidez sejam mesclados de maneira melhor na imagem final. Embora os três filtros sejam utilizados neste procedimento, experimente usar apenas um ou dois.*

2 No painel Canais, clique no canal duplicado com a tecla Ctrl (Windows) ou Command (Mac OS) pressionada para transformar a máscara de aresta em uma seleção.

3 No painel Camadas, selecione a camada de imagem. Verifique se a seleção ainda está visível na imagem.

4 Escolha Selecionar > Inverter.

5 Com a seleção ativa na camada de imagem, escolha Filtro > Tornar Nítido > Máscara de Nitidez. Defina as opções desejadas e clique em OK.

Para visualizar os resultados, selecione o canal RGB no painel Canais e cancele a seleção na imagem.

É possível criar uma ação para aplicar convenientemente todas as etapas do procedimento.

Adição de desfoque de lente

Adiciona desfoque a uma imagem, dando o efeito de uma profundidade de campo mais estreita, para que alguns objetos da imagem permaneçam em foco e outras áreas fiquem desfocadas. É possível usar uma simples seleção para determinar as áreas que ficarão desfocadas ou fornecer um *mapa de profundidade* de canal alfa separado para descrever exatamente como o desfoque deve ser adicionado.

O filtro Desfoque de Lente usa um mapa de profundidade para determinar a posição dos pixels em uma imagem. Com um mapa de profundidade selecionado, você também pode usar o cursor de mira para definir o ponto de partida de um desfoque. Use canais alfa e máscaras de camada para criar mapas de profundidade; as áreas pretas em um canal alfa são tratadas como se estivessem na frente da foto, enquanto as áreas brancas são tratadas como se estivessem distantes.

Para criar um desfoque gradativo (variando de nulo na parte inferior até máximo na parte superior), crie um novo canal alfa e aplique um degradê para que o canal seja branco na parte superior da imagem e preto na parte inferior. Em seguida, selecione o filtro Desfoque de Lente e escolha o canal alfa no menu pop-up Origem. Para alterar a direção do degradê, marque a caixa de seleção Inverter.

A aparência do desfoque depende da forma da íris escolhida. As formas da íris são determinadas pela quantidade de lâminas que contêm. É possível alterar as lâminas de uma íris tornando-as curvas (mais circulares) ou girando-as. Para reduzir ou ampliar a visualização, clique no botão de menos ou de mais.

1 Escolha Filtro > Desfoque > Desfoque de Lente.

2 Para Visualização, escolha Mais Rápido para gerar visualizações mais rápidas. Escolha Mais Preciso para exibir a versão final da imagem. A geração das visualizações Mais Preciso demora mais.

3 Para Mapa de Profundidade, escolha uma origem (se tiver uma) no menu pop-up Origem. Arraste o controle deslizante Distância Focal do Desfoque para definir a profundidade na qual os pixels estão em foco. Por exemplo, se a distância focal for definida como 100, os pixels em 1 e 255 ficarão completamente desfocados, enquanto os pixels próximos a 100 ficarão menos desfocados. Clique na imagem de visualização para que o controle deslizante Distância Focal do Desfoque mude para refletir o local clicado e coloque a profundidade do local clicado em foco.

4 Selecione Inverter para inverter a seleção ou o canal alfa que está sendo usado como a origem do mapa de profundidade.

5 No menu pop-up Forma, escolha uma íris. Se desejar, arraste o controle deslizante de Curvatura da Lâmina para suavizar as arestas da íris ou arraste o controle deslizante Rotação para girar. Para adicionar mais desfoque, arraste o controle deslizante de Raio.

6 Para Realce Especular, arraste o controle deslizante de Limiar para selecionar uma separação de brilho; todos os pixels mais brilhantes do que esse valor são tratados como realces especulares. Para aumentar o brilho dos realces, arraste o controle deslizante de Brilho.

7 Para adicionar ruído a uma imagem, escolha Uniforme ou Gaussiano. Para adicionar ruído sem afetar a cor, escolha Monocromático. Arraste o controle deslizante de Intensidade para aumentar ou diminuir o ruído.

O desfoque remove a cor do filme e o ruído da imagem original. Para tornar a imagem mais real e sem retoques, devolva à imagem um pouco do ruído removido.

8 Clique em OK para aplicar as alterações na imagem.

Transformação de objetos

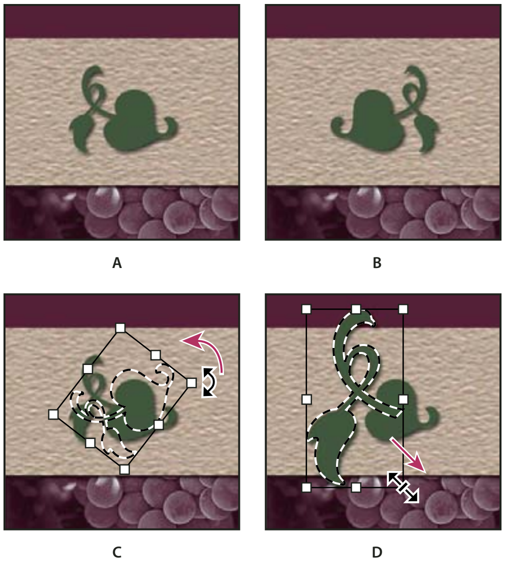
Aplicação de transformações

A transformação dimensiona, gira, inclina, ajusta ou deforma uma imagem. É possível aplicar as transformações a uma seleção, uma camada inteira, várias camadas ou uma máscara de camada. Também é possível aplicar transformações a um demarcador, uma forma de vetor, uma máscara de vetor, uma borda de seleção ou um canal alfa. A transformação afeta a qualidade da imagem ao manipular os pixels. Para aplicar transformações não destrutivas a imagens rasterizadas, use Objetos Inteligentes. (Consulte “Sobre objetos inteligentes” na página 276.) A transformação de uma forma de vetor ou de um demarcador nunca é destrutiva porque são alterados apenas os cálculos matemáticos que produzem o objeto.

Para fazer uma transformação, primeiro selecione um item a ser transformado e depois escolha um comando de transformação. Se necessário, ajuste o ponto de referência antes de manipular a transformação. É possível realizar várias manipulações sucessivas antes de aplicar a transformação cumulativa. Por exemplo, pode-se escolher Escala e arrastar uma alça para redimensionar a área e, em seguida, escolher Distorcer e arrastar uma alça para distorcê-la. Em seguida, pressione Enter ou Return para aplicar as duas transformações.

O Photoshop usa o método de interpolação selecionado na área Geral da caixa de diálogo Preferências para calcular os valores de cor dos pixels que são adicionados ou excluídos durante as transformações. Essa configuração de interpolação afeta diretamente a velocidade e a qualidade da transformação. A interpolação bicúbica, que é o padrão, é o mais lenta, mas produz os melhores resultados.

Nota: *também é possível deformar e distorcer imagens rasterizadas usando o filtro Dissolver.*



Transformação de uma imagem
***A.** Imagem original* ***B.** Camada virada* ***C.** Borda de seleção girada* ***D.** Redimensionamento de parte do objeto*

Transformação de comandos de submenu

Escala Aumenta ou reduz um item em relação ao seu *ponto de referência*, o ponto fixo em torno do qual as transformações são executadas. É possível redimensionar no sentido horizontal e/ou vertical.

Girar Gira um item em torno de um ponto de referência. Por padrão, esse ponto fica no centro do objeto, mas é possível movê-lo para outro local.

Inclinar Inclina um item no sentido vertical e horizontal.

Distorcer Estica um item em todas as direções.

Perspectiva Aplica uma perspectiva de um ponto em um item.

Deformar Manipula a forma de um item.

Girar 180, Girar 90 no sentido horário, Girar 90 no sentido anti-horário Gira o item de acordo com o número de graus especificado, no sentido horário ou anti-horário.

Virar Vira o item vertical ou horizontalmente.

Seleção de um item a ser transformado

❖ Siga um destes procedimentos:

- Para transformar uma camada inteira, torne-a ativa; nada deve estar selecionado.

Importante: *não é possível transformar a camada de plano de fundo. Para transformá-la, é necessário antes convertê-la em camada normal.*

- Para transformar parte de uma camada, selecione a camada no painel Camadas e selecione a parte da imagem desejada.
- Para transformar várias camadas, execute um dos procedimentos a seguir no painel Camadas. vincule as camadas ou selecione várias camadas pressionando a tecla Ctrl (Windows) ou Command (Mac OS) em mais de uma camada. No painel Camadas, também é possível clicar na tecla Shift para selecionar camadas adjacentes.

- Para transformar uma máscara de camada ou de vetor, desvincule a máscara e selecione a miniatura correspondente no painel Camadas.
- Para transformar um demarcador ou uma forma de vetor, use a ferramenta Seleção de Demarcador a fim de selecionar o demarcador inteiro ou a ferramenta Seleção Direta para selecionar parte dele. Se um ou mais pontos de um demarcador forem selecionados, apenas os segmentos conectados a esses pontos serão transformados.
- Para transformar uma borda de seleção, crie ou carregue uma seleção. Em seguida, escolha Selecionar > Transformar Seleção.
- Para transformar um canal alfa, selecione-o no painel Canais.

Mais tópicos da Ajuda

"Vinculação e desvinculação de camadas" na página 249

"Seleção de um demarcador" na página 345

Definição ou movimentação do ponto de referência de uma transformação

Todas as transformações são executadas em torno de um ponto fixo denominado *ponto de referência*. Por padrão, esse ponto fica no centro do item que está sendo transformado. Entretanto, é possível alterar o ponto de referência ou mover o ponto central para um local diferente, usando o localizador do ponto de referência na barra de opções.

1 Escolha um comando de transformação. Uma caixa delimitadora é exibida na imagem.

2 Siga um destes procedimentos:

- Na barra de opções, clique em um quadrado em Localização do Ponto de Referência . Cada quadrado representa um ponto na caixa delimitadora. Por exemplo, para mover o ponto de referência para o canto superior esquerdo da caixa delimitadora, clique no quadrado superior esquerdo no localizador do ponto de referência.
- Na caixa delimitadora de transformação que aparece na imagem, arraste o ponto de referência . Ele pode estar fora do item a ser transformado.

Redimensionamento, giro, inclinação, distorção, aplicação de perspectiva ou deformação

1 Selecione o item que será transformado.

2 Escolha Editar > Transformação > Redimensionar, Girar, Inclinar, Distorcer, Perspectiva ou Deformar.

Nota: *se você estiver transformando uma forma ou um demarcador inteiro, o menu Transformação se tornará o menu Transformar Demarcador. Se você estiver transformando vários segmentos de demarcador (mas não ele inteiro), o comando Transformação se tornará o comando Transformar Pontos.*

3 (Opcional) Na barra de opções, clique em um quadrado em Localização do Ponto de Referência .

4 Siga um ou mais destes procedimentos:

- Se tiver escolhido Redimensionar, arraste uma alça na caixa delimitadora. Para redimensionar proporcionalmente, pressione Shift ao arrastar a alça de um vértice. Quando posicionado sobre uma alça, o ponteiro se transforma em uma seta dupla.
- Se tiver escolhido Girar, mova o ponteiro para fora da borda delimitadora (ele se transforma em uma seta curva de duas pontas) e arraste. Pressione Shift para restringir a rotação a incrementos de 15°.
- Se tiver escolhido Inclinar, arraste uma alça lateral para inclinar a caixa delimitadora.
- Se tiver escolhido Distorcer, arraste a alça de um vértice para estender a caixa delimitadora.

- Se tiver escolhido Perspectiva, arraste a alça de um vértice para aplicar perspectiva à caixa delimitadora.
- Se for selecionado Deformar, escolha uma deformação no menu pop-up Estilo de Deformação da barra de opções ou, para executar uma deformação personalizada, arraste os pontos de controle, uma linha ou uma área dentro da malha a fim de alterar a forma da caixa delimitadora e da malha.
- Para todos os tipos de transformações, digite um valor na barra de opções. Por exemplo, para girar um item, especifique os graus na caixa de texto de giro.

5 (Opcional) Se desejar, alterne para outro tipo de transformação, selecionando um comando no submenu Editar > Transformação.

***Importante:** na transformação de uma imagem bitmap (em oposição a uma forma ou um demarcador), a nitidez da imagem fica mais reduzida a cada confirmação de transformação. Portanto, em vez de aplicar cada transformação separadamente, é preferível executar vários comandos antes de aplicar a transformação cumulativa.*

6 (Opcional) Para deformar a imagem, clique no botão Alternar Entre Modos de Transformação Livre e Distorção na barra de opções.

7 Ao terminar, execute um destes procedimentos:

- Pressione Enter (Windows) ou Return (Mac OS), clique no botão Confirmar na barra de opções ou clique duas vezes dentro do letreiro de transformação.
- Para cancelar a transformação, pressione a tecla Esc ou clique no botão Cancelar na barra de opções.

Mais tópicos da Ajuda

"Deformação de itens" na página 177

Como virar ou girar com precisão

1 Selecione o item que será transformado.

2 Escolha Editar > Transformação e, no submenu, escolha um dos comandos a seguir:

- Girar para especificar os graus na barra de opções
- Girar 180°, para girar em meia volta
- Girar 90° Horário, para girar no sentido horário em um quarto de volta
- Girar 90° Anti-Horário, para girar no sentido anti-horário em um quarto de volta
- Virar Horizontalmente, para virar no sentido horizontal, em torno do eixo vertical.
- Virar Verticalmente, para virar no sentido vertical, em torno do eixo horizontal

  ***Nota:** se você estiver transformando uma forma ou um demarcador inteiro, o comando Transformação se tornará o comando Transformar Demarcador. Se você estiver transformando vários segmentos de demarcador (mas não ele inteiro), o comando Transformação se tornará o comando Transformar Pontos.*

Repetição de uma transformação

❖ Escolha Editar > Transformação > Novamente, Editar > Transformação de Demarcador > Novamente ou Editar > Transformação de Pontos > Novamente.

Duplicação de um item ao transformá-lo

❖ Mantenha pressionada a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) ao selecionar o comando Transformação.

Transformação livre

O comando Transformação Livre permite aplicar transformações (girar, redimensionar, inclinar, distorcer e perspectiva) em uma operação contínua. Também é possível aplicar uma transformação deformada. Em vez de escolher comandos diferentes, basta manter uma tecla pressionada para alternar entre os tipos de transformação.

Nota: *se você estiver transformando uma forma ou um demarcador inteiro, o comando Transformação se tornará o comando Transformar Demarcador. Se você estiver transformando vários segmentos de demarcador (mas não ele inteiro), o comando Transformação se tornará o comando Transformar Pontos.*

1 Selecione o item que será transformado.

2 Siga um destes procedimentos:

- Escolha Editar > Transformação Livre.
- Se você estiver transformando uma seleção, uma camada baseada em pixels ou uma borda de seleção, escolha a ferramenta Mover . Selecione Mostrar Controles de Transformação, na barra de opções.
- Se você estiver transformando uma forma de vetor ou um demarcador, selecione a ferramenta Seleção de Demarcador . Selecione Mostrar Controles de Transformação, na barra de opções.

3 Siga um ou mais destes procedimentos:

- Para redimensionar arrastando, arraste uma alça. Para redimensionar proporcionalmente, pressione Shift ao arrastar a alça de um vértice.
- Para dimensionar numericamente, na barra de opções, digite porcentagens nas caixas de texto Largura e Altura. Clique no ícone Vincular para manter a proporção.
- Para girar arrastando, mova o ponteiro para fora da borda delimitadora (ele se transforma em uma seta curva de duas pontas) e arraste. Pressione Shift para restringir a rotação a incrementos de 15°.
- Para girar numericamente, digite os graus na caixa de texto de giro da barra de opções.
- Para distorcer em relação ao ponto do centro da borda delimitadora, pressione Alt (Windows) ou Option (Mac OS) e arraste a alça.
- Para distorcer livremente, pressione Ctrl (Windows) ou Command (Mac OS) e arraste uma alça.
- Para inclinar, pressione Ctrl+Shift (Windows) ou Command+Shift (Mac OS) e arraste uma alça lateral. Quando posicionado sobre uma alça lateral, o ponteiro se transforma em uma seta branca com uma pequena ponta dupla.
- Para inclinar numericamente, digite graus nas caixas de texto H (inclinação horizontal) e V (inclinação vertical) da barra de opções.
- Para aplicar perspectiva, pressione Ctrl+Alt+ Shift (Windows) ou Command+Option+Shift (Mac OS) e arraste uma alça de vértice. Quando posicionado sobre uma alça de vértice, o ponteiro se transforma em uma seta cinza.
- Para deformar, clique no botão Alternar Entre Modos de Transformação Livre e Distorção na barra de opções. Arraste os pontos de controle para manipular a forma do item ou escolha uma deformação no menu pop-up Deformar na barra de opções. Depois de fazer a escolha no menu pop-up Deformar, uma alça quadrada é exibida para ajustar a forma da deformação.
- Para alterar o ponto de referência, clique em um quadrado em Localização do Ponto de Referência na barra de opções.
- Para mover um item, os digite valores para o novo local da referência, nas caixas de texto X (posição horizontal) e Y (posição vertical) da barra de opções. Clique no botão Posicionamento Relativo para especificar a nova posição em relação à posição atual.

Para desfazer o último ajuste de alça, escolha Editar > Desfazer.

4 Siga um destes procedimentos:

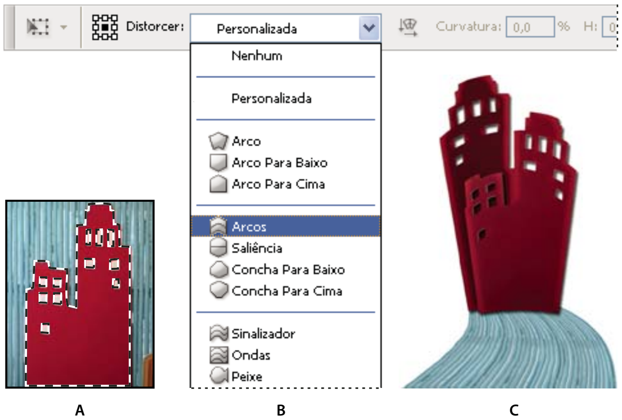
- Pressione Enter (Windows) ou Return (Mac OS), clique no botão Confirmar ✓ na barra de opções ou clique duas vezes dentro do letreiro de transformação.
- Para cancelar a transformação, pressione a tecla Esc ou clique no botão Cancelar ⊘ na barra de opções.

Importante: *na transformação de uma imagem bitmap (em oposição a uma forma ou um demarcador), a nitidez da imagem fica mais reduzida a cada confirmação de transformação. Portanto, em vez de aplicar cada transformação separadamente, é preferível executar vários comandos antes de aplicar a transformação cumulativa.*

Deformação de itens

O comando Deformar permite arrastar pontos de controle para manipular a forma de imagens, formas, demarcadores etc. Também é possível deformar usando uma forma do menu pop-up Estilo de Deformação, na barra de opções. As formas do menu pop-up Estilo de Deformação também são maleáveis; arraste seus pontos de controle.

Ao usar os pontos de controle para deformar um item, escolha Visualizar > Extras para mostrar ou ocultar a malha de deformação e os pontos de controle.



Usando o comando Deformar
A. *Seleção da forma a ser deformada* ***B.*** *Escolha de uma deformação no menu pop-up Estilo de Deformação da barra de opções* ***C.*** *Resultado usando várias opções de deformação*

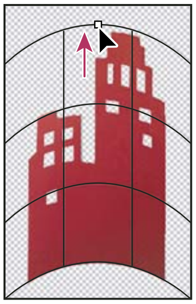
1 Selecione o item que será deformado.

2 Siga um destes procedimentos:

- Escolha Editar > Transformação > Deformar.
- Caso seja escolhido outro comando de transformação ou o comando Transformação Livre, clique no botão Alternar Entre Modos de Transformação Livre e Distorção na barra de opções.

3 Execute um ou mais destes procedimentos:

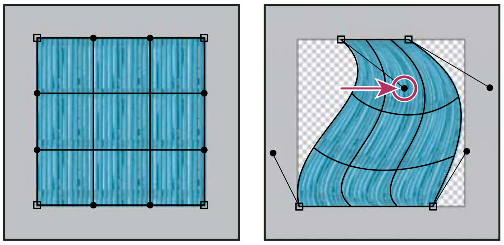
- Para deformar usando uma forma específica, escolha o estilo de deformação no menu pop-up Deformar da barra de opções.



Ponto de controle sendo arrastado para deformar a malha

- Para manipular a forma, arraste os pontos de controle, um segmento da caixa delimitadora ou da malha ou ainda uma área dentro da malha. Ao ajustar uma curva, use as alças dos pontos de controle. Isso é semelhante a ajustar as alças no segmento de curva de um gráfico vetorial.

Para desfazer o último ajuste de alça, escolha Editar > Desfazer.



Manipulação da forma de uma deformação
***A.** Malha de deformação original* ***B.** Ajuste das alças, dos segmentos da malha e das áreas dentro da malha*

- Para alterar a orientação de um estilo de deformação escolhido no menu Deformar, clique no botão Alterar a Orientação da Distorção na barra de opções.
- Para alterar o ponto de referência, clique em um quadrado em Localização de Ponto de Referência na barra de opções.
- Para especificar a intensidade de deformação usando valores numéricos, digite-os nas caixas de texto Curvatura (defina a curvatura), X (defina a distorção horizontal) e Y (defina a distorção vertical), na barra de opções. Quando se escolhe Nenhum ou Personalizado no menu pop-up de Estilo de Deformação, não é possível digitar valores numéricos.

4 Siga um destes procedimentos:

- Pressione Enter (Windows) ou Return (Mac OS) ou clique no botão Confirmar ✓ na barra de opções.
- Para cancelar a transformação, pressione a tecla Esc ou clique no botão Cancelar na barra de opções.

***Importante:** na deformação de uma imagem bitmap (em oposição a uma forma ou um demarcador), a nitidez da imagem fica mais reduzida a cada confirmação de transformação. Portanto, em vez de aplicar cada transformação separadamente, é preferível executar vários comandos antes de aplicar a transformação cumulativa.*

Distorção de marionete

A Distorção de marionete fornece uma malha visual que permite distorcer de forma intensa áreas de imagem específicas, deixando outras áreas intatas. Os aplicativos variam do retoque sutil da imagem (tal como o formato do cabelo) até transformações totais (como o reposicionamento de braços ou pernas).

Além de imagem, forma e camadas de texto, você pode aplicar a Distorção de marionete à camada e a máscaras de vetor. Para distorcer imagens não destrutivamente, use objetos inteligentes. (Consulte “Criação de objetos inteligentes” na página 277.)



Movendo um pino na malha de marionete. Os pinos contíguos mantêm as áreas próximas intatas.

1 No painel Camadas, selecione a camada ou a máscara que deseja transformar.

2 Escolha Editar > Distorção de marionete.

3 Na barra de opções, ajuste as seguintes configurações de malha:

Modo Determina a elasticidade geral da malha.

Escolha Distorcer para uma malha altamente elástica boa para distorcer imagens de ângulo amplo ou mapas de textura.

Densidade Determina o espaçamento de pontos da malha. Mais pontos aumenta a precisão, mas requer mais tempo de processamento. Menos pontos faz o contrário.

Expansão Expande ou retrai a aresta externa da malha.

Mostrar malha Cancele a seleção para somente exibir pinos de ajuste, fornecendo uma visualização mais clara das transformações.

Para ocultar temporariamente pinos de ajuste, pressione a tecla H.

4 Na janela da imagem, clique para adicionar pinos às áreas que você quer transformar e áreas que quer ancorar no lugar.

5 Para reposicionar ou remover pinos, siga um dos seguintes procedimentos:

- Arraste os pinos para distorcer a malha.
- Para revelar uma malha que você sobrepôs com outra, clique nos botões Profundidade do pino , na barra de opções.
- Para remover pinos selecionados, pressione Excluir. Para remover outros pinos individuais, coloque o cursor diretamente sobre os mesmos e pressione Alt (Windows) ou Option (Mac OS). Quando o ícone de tesoura aparecer, clique.
- Clique no botão Remover todos os pinos na barra de opções.

Para selecionar múltiplos pinos, pressione Shift-clique nos mesmos ou escolha Selecionar todos no menu de contexto.

6 Para girar a malha em volta de um pino, selecione-o e faça um do que se segue:

- Para girar a malha em um número fixo de graus, pressione Alt (Windows) ou Option (Mac OS), e posicione o cursor perto dos pinos, mas não sobre eles. Quando um círculo aparecer, arraste para girar a malha visualmente.

  O grau da rotação aparece na barra de opções.

- Para girar a malha automaticamente com base na opção de Modo selecionada, escolha Automático no menu Girar na barra de opções.

7 Quando a transformação estiver concluída, pressione Enter ou Return.



Pressione Alt (Windows) ou Option (Mac OS) para girar a malha em torno de um pino selecionado.

Escala sensível a conteúdo

Redimensione imagens e proteja o conteúdo

A Escala sensível a conteúdo redimensiona uma imagem sem alterar conteúdo visual importante, como pessoas, prédios, animais e assim por diante. Enquanto o dimensionamento normal afeta todos os pixels de maneira uniforme ao redimensionar uma imagem, a escala sensível a conteúdo afeta mais os pixels de áreas sem conteúdo visual importante. A Escala sensível a conteúdo permite aumentar ou diminuir imagens para melhorar uma composição, ajustar as imagens a um layout ou alterar a orientação. Se desejar usar o dimensionamento normal ao redimensionar uma imagem, há uma opção para especificar uma proporção da escala sensível a conteúdo para escala normal.

Se desejar preservar áreas específicas ao dimensionar uma imagem, a Escala sensível a conteúdo permite o uso de um canal alfa para proteger conteúdo durante o redimensionamento.

A Escala sensível a conteúdo funciona em camadas e seleções. As imagens podem estar nos modos de cores RGB, CMYK, Lab e Tons de cinza, bem como em todas as profundidades de bits. A Escala sensível a conteúdo não funciona em camadas de ajuste, máscaras de camadas, canais individuais, Objetos inteligentes, camadas 3D, camadas de vídeo, várias camadas simultaneamente ou grupos de camadas.



A B C

A. Imagem original **B.** *Dimensionado estreito* **C.** *Dimensionado estreito, usando dimensionamento sensível ao conteúdo*

Para assistir a um vídeo sobre o dimensionamento de ciência de conteúdo, consulte www.adobe.com/go/lrvid4120_ps. (A discussão deste recurso começa na marca de quatro minutos.)

Preserve conteúdo visual ao dimensionar imagens

1 (Opcional) Escolha Selecionar > Tudo se estiver dimensionando uma camada de plano de fundo.

2 Escolha Editar > Escala sensível a conteúdo.

3 Na barra de opções, especifique um destes itens:

Localização de Ponto de Referência Clique em um quadrado no localizador do ponto de referência para especificar um ponto fixo em volta da imagem que está sendo dimensionada. Por padrão, esse ponto está no centro da imagem.

Use o Posicionamento Relativo para Ponto de Referência Clique no botão para especificar a nova posição do ponto de referência em relação à sua posição atual.

Posição de Ponto de Referência Posiciona o ponto de referência no local específico. Insira dimensões em pixels para o eixo X e para o eixo Y.

Porcentagem de Dimensionamento Especifica a escala da imagem como uma porcentagem do tamanho original. Insira uma porcentagem para a largura (W) e a altura (H). Se desejado, clique em Manter as Proporções .

Intensidade Especifica a proporção da escala sensível a conteúdo para a escala normal. Especifique uma porcentagem para a escala sensível a conteúdo, digitando na caixa de texto ou clicando na seta e movendo o controle deslizante.

Proteger Escolhe um canal alfa que especifica uma área para proteger.

Proteger Tons de Pele Tenta preservar regiões que contêm tons de pele.

4 Arraste uma alça na caixa delimitadora para dimensionar a imagem. Para redimensionar proporcionalmente, pressione Shift ao arrastar a alça de um vértice. Quando posicionado sobre uma alça, o ponteiro se transforma em uma seta dupla.

5 Clique em Cancelar Transformação ou Confirmar Transformação .

Especifique o conteúdo a ser protegido ao dimensionar

1 Faça uma seleção em volta do conteúdo que deseja proteger e, em seguida, no painel Canais, clique em Salvar Seleção como Canal .

2 (Opcional) Escolha Selecionar > Tudo se estiver dimensionando uma camada de plano de fundo.

3 Escolha Editar > Escala sensível a conteúdo.

4 Na barra de opções, escolha o canal alfa que você criou.

5 Arraste uma alça na borda delimitadora para dimensionar a imagem.

Filtro Dissolver

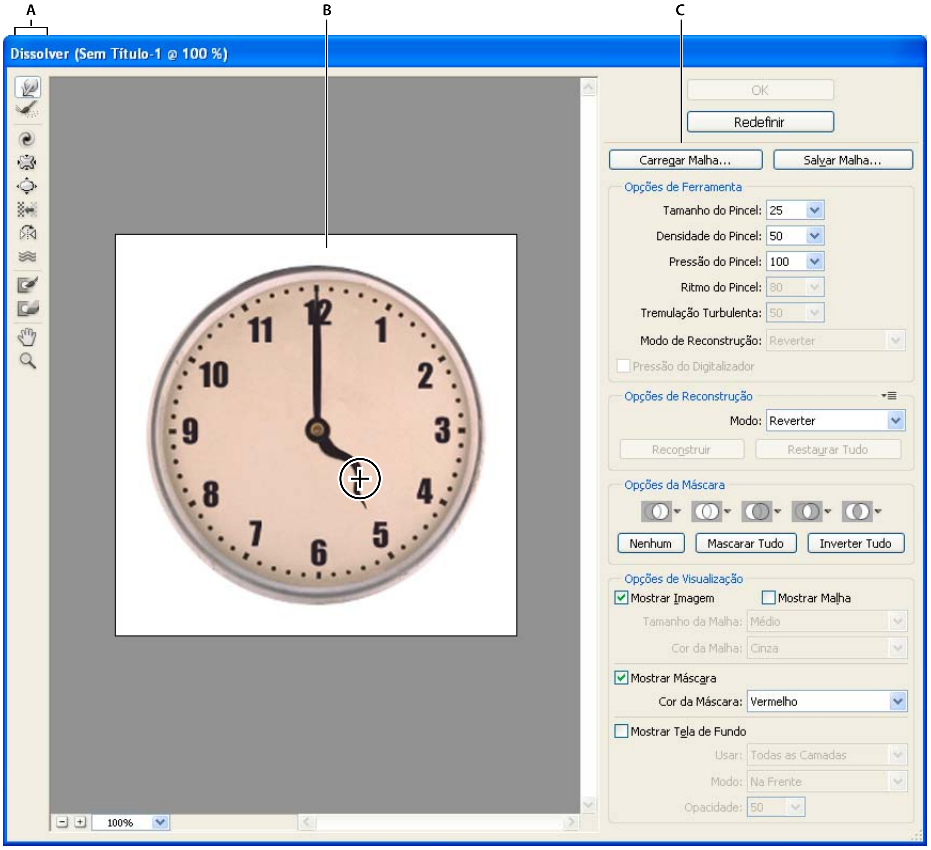
Visão geral do filtro Dissolver

O filtro Dissolver permite empurrar, puxar, girar, refletir, enrugar e inchar qualquer área de uma imagem. As distorções criadas podem ser sutis ou drásticas, o que torna o comando Dissolver uma ferramenta poderosa para o retoque de imagens e para a criação de efeitos artísticos. O filtro Dissolver pode ser aplicado a imagens de 8 ou 16 bits por canal.



Distorção de uma imagem usando o filtro Dissolver

Ferramentas, opções e uma visualização do filtro Dissolver estão disponíveis na caixa de diálogo Dissolver. Para exibir a caixa de diálogo, escolha Filtro > Dissolver.



Caixa de diálogo Dissolver
A. *Caixa de ferramentas* ***B.*** *Imagem de visualização* ***C.*** *Opções*

Ampliação ou redução da imagem de visualização

❖ Selecione a ferramenta Zoom na caixa de diálogo Dissolver e, para dar mais zoom, clique ou arraste na imagem de visualização; para dar menos zoom, mantenha pressionada a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) e clique ou arraste na imagem de visualização. Como alternativa, é possível especificar um nível de ampliação, na parte inferior da caixa de diálogo, na caixa de texto Zoom.

Navegação na imagem de visualização

❖ Selecione a ferramenta Mão na caixa de diálogo Dissolver e arraste na imagem de visualização. Como alternativa, mantenha a barra de espaço pressionada com qualquer ferramenta selecionada e arraste na imagem de visualização.

Ferramentas de Distorção

Várias ferramentas da caixa de diálogo Dissolver distorcem a área do pincel quando se mantém o botão do mouse pressionado ou quando se arrasta. A distorção concentra-se no centro da área do pincel e o efeito é intensificado à medida que o botão do mouse é pressionado ou ao arrastar repetidamente sobre uma área.

Ferramenta Deformação Progressiva Empurra os pixels para frente ao arrastar.

Com a tecla Shift pressionada, clique com a ferramenta Deformar, Empurrar para a Esquerda ou Espelho, para criar o efeito de arrastar em linha reta a partir do último ponto clicado.

Ferramenta Reconstruir Para reverter a distorção que já foi adicionada, mantenha o botão do mouse pressionado e arraste.

Ferramenta Girar em Sentido Horário Gira os pixels no sentido horário quando se mantém o botão do mouse pressionado ou quando se arrasta. Para girar os pixels no sentido anti-horário, mantenha pressionada a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enquanto clica o botão do mouse ou arrasta.

Ferramenta Enrugar Aproxima os pixels do centro da área do pincel enquanto se mantém o botão do mouse pressionado ou enquanto se arrasta.

Ferramenta Inchar Afasta os pixels do centro da área do pincel enquanto se mantém o botão do mouse pressionado ou enquanto se arrasta.

Ferramenta Empurrar para a Esquerda Move os pixels para a esquerda quando a ferramenta é arrastada para cima (os pixels serão movidos para a direita se a ferramenta for arrastada para baixo). Também é possível arrastar no sentido horário em torno de um objeto, para aumentar seu tamanho, ou arrastar no sentido anti-horário, para diminuir seu tamanho. Para empurrar os pixels para a direita ao arrastar para cima (ou movê-los para a esquerda ao arrastar para baixo), mantenha pressionada a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enquanto arrasta.

Ferramenta Espelho Copia os pixels para a área do pincel. Arraste para refletir a área perpendicular à direção do traçado (à esquerda dele). Arraste com a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) pressionada para refletir essa área na direção oposta à do traçado (por exemplo, a área acima de um traçado para baixo). Normalmente, arrastar com a tecla Alt ou Option pressionada oferece melhores resultados quando você congela a área que deseja refletir. Use traçados sobrepostos para criar um efeito semelhante a um reflexo na água.

Ferramenta Turbulência Mistura suavemente os pixels. Essa ferramenta é útil para a criação de fogo, nuvens, ondas e efeitos semelhantes.

Opções da ferramenta Distorção

Na área de opções da ferramenta da caixa de diálogo, defina as opções a seguir:

Tamanho do Pincel Define a largura do pincel que será usado para distorcer a imagem.

Densidade do Pincel Controla a forma de difusão de um pincel em sua extremidade. Um efeito é mais intenso no centro do pincel e mais leve na extremidade.

Pressão do Pincel Define a velocidade na qual as distorções são feitas quando uma ferramenta é arrastada na imagem de visualização. Uma pressão baixa do pincel faz com que as alterações ocorram mais lentamente, tornando mais fácil interrompê-las no momento exato.

Ritmo do Pincel Define a velocidade na qual as distorções são aplicadas quando uma ferramenta permanece imóvel (como a ferramenta Girar) na imagem de visualização. Quanto maior a configuração, maior a velocidade com que as distorções são aplicadas.

Tremulação Turbulenta Controla a intensidade com a qual a ferramenta Turbulência mistura os pixels.

Modo de Reconstrução Usado para a ferramenta Reconstruir, o modo escolhido determina como a ferramenta reconstrói uma área da imagem de visualização.

Pressão do Digitalizador Usa as leituras de pressão da caneta de um digitalizador. (Essa opção só está disponível quando se trabalha com uma caneta de digitalizador.) Quando ela está selecionada, a pressão do pincel para as ferramentas corresponde à pressão da caneta de digitalizador multiplicada pelo valor de Pressão do Pincel.

Distorção de uma imagem

Nota: *se uma camada de texto ou uma camada de forma for selecionada, será necessário rasterizá-la antes de prosseguir, tornando o texto ou a forma editável pelo filtro Dissolver. Para distorcer o texto sem rasterizar sua camada, use as opções Deformar da ferramenta Texto.*

1 Selecione a camada que deseja distorcer. Para alterar apenas parte da camada atual, selecione essa parte.

2 Escolha Filtro > Dissolver.

3 Congele as áreas da imagem que não deseja alterar.

4 Escolha qualquer uma das ferramentas Dissolver para distorcer a imagem de visualização. Arraste na imagem de visualização para distorcer a imagem.

5 Depois de distorcer a imagem de visualização, pode-se usar a ferramenta Reconstruir ou outros controles para reverter total ou parcialmente as alterações ou para modificar a imagem de outras maneiras.

6 Siga um destes procedimentos:

- Clique em OK para fechar a caixa de diálogo Dissolver e aplicar as alterações à camada ativa.
- Clique em Cancelar para fechar a caixa de diálogo Dissolver sem aplicar as alterações à camada.
- Clique em Restaurar Tudo para reverter todas as distorções na imagem de visualização, deixando todas as opções com suas configurações atuais.
- Mantenha pressionada a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) e clique em Redefinir para reverter todas as distorções na imagem de visualização e redefinir todas as opções aos valores padrão.

Para criar efeitos adicionais, pode-se usar o comando Editar > Atenuar.

Mais tópicos da Ajuda

"Efeitos de filtro de mesclagem e atenuação" na página 361

Congelar e descongelar áreas

É possível congelar áreas que não deseja modificar, descongelar áreas congeladas e inverter áreas congeladas e descongeladas.

Congelamento de áreas

Ao congelar áreas da imagem de visualização, você as protege contra alterações. As áreas congeladas são cobertas por uma máscara que pode ser pintada com a ferramenta Congelar Máscara . Para congelar áreas, também é possível usar uma máscara, uma seleção ou uma transparência existente. Pode-se ver a máscara na imagem de visualização para auxiliar na aplicação de distorções.

É possível usar os menus pop-up dos ícones, na área Opções de Máscara da caixa de diálogo Dissolver, para escolher o modo de funcionamento das áreas congeladas, ou mascaradas, da imagem de visualização.

Uso da ferramenta Congelar Máscara Selecione a ferramenta Congelar Máscara e arraste sobre a área a ser protegida. Clique com a tecla Shift pressionada para congelar em linha reta entre o ponto atual e o ponto clicado anteriormente.

Uso de um canal de transparência, máscara ou seleção No menu pop-up de uma das cinco opções da área Opções de Máscara, na caixa de diálogo, escolha Seleção, Máscara de Camada, Transparência ou Máscara Rápida.

Congelamento de todas as áreas descongeladas Clique no botão Mascarar Tudo, na área Opções de Máscara da caixa de diálogo.

Inversão de áreas descongeladas e congeladas Clique em Inverter Tudo, na área Opções de Máscara da caixa de diálogo.

Exibição e ocultação de áreas congeladas Na área Opções de Visualização da caixa de diálogo, selecione Mostrar Máscara ou cancele a seleção.

Alteração da cor de áreas congeladas Na área Opções de Visualização da caixa de diálogo, escolha uma cor no menu pop-up Cor da Máscara.

Opções de máscara com o filtro Dissolver

Quando uma imagem contém uma máscara ou uma seleção existente, essas informações são mantidas no momento em que a caixa de diálogo Dissolver é aberta. Escolha uma das seguintes opções de máscara:

Substituir Seleção Mostra a seleção, máscara ou transparência na imagem original.

Adicionar à Seleção Mostra a máscara na imagem original para que se possa adicioná-la à seleção usando a ferramenta Congelar Máscara. Adiciona pixels selecionados no canal à área congelada no momento.

Subtrair da Seleção Subtrai da área congelada no momento os pixels no canal.

Fazer Intersecção com Seleção Usa somente os pixels que estão selecionados e congelados no momento.

Inverter Seleção Usa pixels selecionados para inverter a área congelada no momento.

Nota: *Se uma seleção existir, o filtro limita a visualização e o processamento para a área retangular que contém aquela seleção. (Para seleções de um letreiro retangular, a área selecionada e a visualização são idênticas, portanto, a escolha Seleção nos menus suspensos acima não tem nenhum efeito.)*

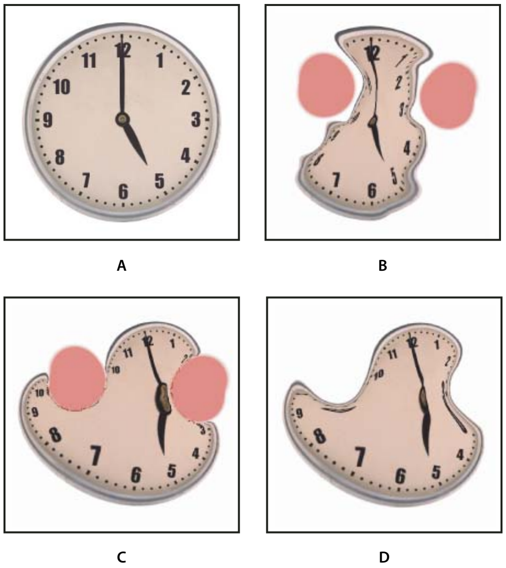
Descongelamento de áreas

❖ Siga um destes procedimentos:

- Selecione a ferramenta Descongelar Máscara e arraste sobre a área. Clique com a tecla Shift pressionada, para descongelar em linha reta entre o ponto atual e o ponto clicado anteriormente.
- Para descongelar todas as áreas congeladas, clique no botão Nenhum, na área Opções de Máscara da caixa de diálogo.
- Para inverter as áreas congeladas e descongeladas, na área Opções de Máscara da caixa de diálogo, clique em Inverter Tudo.

Reconstrução de distorções

Depois de distorcer a imagem de visualização, você pode utilizar uma variedade de controles e modos de reconstrução para reverter as alterações ou refazê-las de novas maneiras. Reconstruções podem ser aplicadas de duas maneiras. É possível aplicar uma reconstrução à imagem inteira, suavizando a distorção em áreas não congeladas, ou usar a ferramenta de reconstrução para reconstruir áreas específicas. Para evitar a reconstrução de áreas distorcidas, use a ferramenta Congelar Máscara.



Reconstrução baseada em distorções nas áreas congeladas.
A. *Imagem original* ***B.*** *Distorcida com áreas congeladas* ***C.*** *Reconstruída no modo Rígido (utilizando botão)* ***D.*** *Descongelada, arestas reconstruídas no modo Suave (usando ferramenta)*

Reconstrução de uma imagem inteira

1 Na área Opções de Reconstrução da caixa de diálogo, selecione um modo de reconstrução.

2 Pressione o botão Reconstruir na área Opções de Reconstrução para aplicar o efeito uma vez. É possível aplicar a reconstrução mais de uma vez para criar uma aparência menos distorcida.

Remoção de todas as distorções

❖ Clique no botão Restaurar Tudo, na área Opções de Reconstrução da caixa de diálogo. Isso remove distorções até mesmo em áreas congeladas.

Reconstrução de parte de uma imagem distorcida

1 Congele as áreas que permanecerão distorcidas.

2 Selecione a ferramenta Reconstruir . Na área Opções da Ferramenta da caixa de diálogo, escolha um dos modos da ferramenta Reconstruir.

3 Mantenha o botão do mouse pressionado ou arraste sobre a área. Os pixels movem-se mais rapidamente no centro do pincel. Clique com a tecla Shift pressionada para reconstruir em linha reta, entre o ponto atual e o ponto clicado anteriormente.

Repetição de amostras de distorções a partir de um ponto inicial

1 Depois de distorcer a imagem de visualização, na área Opções de Ferramenta da caixa de diálogo, escolha um dos modos de reconstrução no menu Modo.

2 Selecione a ferramenta Reconstruir e, na imagem de visualização, mantenha o botão do mouse pressionado ou arraste a partir de um ponto inicial.

Isso cria uma cópia da amostra da distorção no ponto inicial, da mesma forma que a ferramenta de Clonagem faz quando é utilizada para pintar uma cópia de uma área. Se não houver distorção, o efeito será igual ao uso do modo Reverter. É possível definir novos pontos iniciais e usar a ferramenta Reconstruir repetidamente para criar vários efeitos.

Modos de reconstrução

Escolha um dos seguintes modos de reconstrução:

Reverter Redefine a faixa das distorções de maneira uniforme, sem nenhum tipo de suavização.

Rígida Mantém os ângulos retos da grade de pixels (como mostrado pela malha) nas arestas entre áreas congeladas e descongeladas, às vezes produzindo algo próximo de descontinuidade nas arestas. Isso restaura as áreas não congeladas, de forma que se aproximem de sua aparência original. (Para restaurar a aparência original, use o modo de reconstrução Reverter.)

Firme Atua como um fraco campo magnético. Nas arestas entre as áreas congeladas e não congeladas, estas assumem as distorções das áreas congeladas. À medida que aumenta a distância em relação às áreas congeladas, as distorções diminuem.

Suavidade Propaga as distorções das áreas congeladas para todas as áreas não congeladas, com distorções suavemente contínuas.

Flexível Produz efeitos semelhantes a Suave, com continuidade ainda maior entre distorções nas áreas congeladas e não congeladas.

Para ajustar a intensidade de um modo de reconstrução, selecione-o do menu suspenso não rotulado acima do menu Modo. Quando você ajusta a intensidade, as visualizações da imagem mudam.

Modos adicionais para a ferramenta Reconstruir

A ferramenta Reconstruir tem três modos adicionais que usam a distorção no ponto em que se clicou pela primeira vez na ferramenta (ponto inicial) para reconstruir a área sobre a qual a ferramenta é utilizada. A cada clique é definido um novo ponto inicial; portanto, se quiser estender um efeito a partir de um ponto inicial, não solte o botão do mouse enquanto não terminar de usar a ferramenta Reconstruir.

Mesclar Reconstrói áreas não congeladas para corresponder à mesclagem no ponto inicial da reconstrução. É possível usar Mesclar para mover toda a imagem de visualização ou parte dessa imagem para um local diferente. Quando se clica no ponto inicial e se cria gradualmente uma espiral a partir dele, parte da imagem é deslocada ou movida para a área na qual a ferramenta é aplicada.

Torcer Reconstrói áreas não congeladas para corresponder à mesclagem, ao giro e ao redimensionamento geral existentes no ponto inicial.

Afinar Reconstrói áreas não congeladas para que correspondam a todas as distorções existentes no ponto inicial, incluindo mesclagem, giro, redimensionamento horizontal e vertical e inclinação.

Uso de malhas

O uso de malhas ajuda a verificar e controlar distorções. Pode-se escolher o tamanho e a cor de uma malha, salvar a malha de uma imagem e aplicá-la a outras.

- Para adicionar uma malha, selecione Mostrar Malha na área Opções de Visualização da caixa de diálogo e escolha o tamanho e a cor da malha.
- Para mostrar uma malha, selecione Mostrar Malha. Quando a opção Mostrar Malha está selecionada, é possível mostrar ou ocultar a imagem de visualização. Na área Opções de Visualização da caixa de diálogo, selecione Mostrar Imagem para mostrar a imagem de visualização. Cancele a seleção de Mostrar Imagem para visualizar somente a malha.
- Para salvar uma malha de distorção, depois de distorcer a imagem de visualização, clique em Salvar Malha. Especifique um nome e um local para o arquivo de malha e clique em Salvar.

- Para aplicar uma malha de distorção, clique em Carregar Malha, selecione o arquivo de malha que deseja aplicar e clique em Abrir. Se a imagem e a malha de distorção não forem do mesmo tamanho, a malha será redimensionada para ajustar-se à imagem.

Uso de telas de fundo

É possível mostrar apenas a camada ativa na imagem de visualização ou mostrar camadas adicionais nessa imagem de visualização como tela de fundo. Com o uso das opções de Modo, a tela de fundo pode ser posicionada na frente ou atrás da camada ativa, para ajudar a controlar as alterações ou para alinhar uma distorção a outra distorção feita em uma camada diferente.

Importante: *apenas a camada ativa é distorcida, mesmo que outras camadas sejam exibidas.*

Exibição da tela de fundo Selecione Mostrar Tela de Fundo e escolha uma opção no menu pop-up Usar. Se a opção Todas as Camadas for utilizada, as alterações feitas na camada de destino atual não serão refletidas na camada da tela de fundo. Especifique uma opacidade de sobreposição para alterar a mesclagem entre a camada de destino e a tela de fundo. O modo determina como a tela de fundo e a camada de destino se combinam para a visualização. Escolha uma opção no menu pop-up Modo.

Ocultação da tela de fundo Desfaça a seleção de Mostrar Tela de Fundo, na área Opções de Visualização da caixa de diálogo.

Ponto de Fuga

O recurso Ponto de Fuga simplifica a edição de perspectiva correta de imagens que contém planos em perspectiva — por exemplo, os lados de um edifício, paredes, assoalhos ou qualquer objeto retangular. Com o Ponto de Fuga, pode-se especificar os planos de uma imagem e aplicar edições, como pintar, clonar, copiar ou colar e transformar. Todas as edições respeitam a perspectiva do plano em que se está trabalhando. Ao retocar, adicionar ou remover conteúdo de uma imagem, o resultado é mais realista porque as edições são orientadas corretamente e dimensionadas para os planos de perspectiva. Depois de trabalhar com o Ponto de Fuga, é possível continuar a editar a imagem no Photoshop. Para preservar as informações do plano de perspectiva de uma imagem, salve o documento no formato PSD, TIFF ou JPEG.



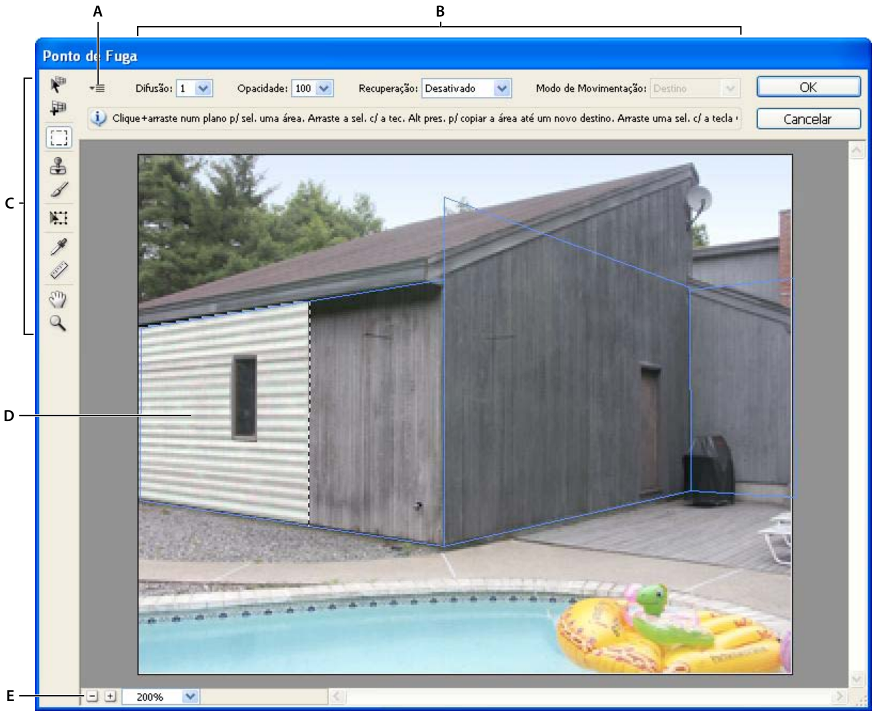
Edições nos planos de perspectiva de uma imagem

Os usuários do Photoshop Extended também podem medir objetos em uma imagem e exportar as informações e medidas 3D para os formatos DXF e 3DS a fim de usá-las em aplicativos 3D.

Para assistir um vídeo sobre como usar o Ponto de Fuga, consulte www.adobe.com/go/vid0019_br.

Visão geral da caixa de diálogo Ponto de Fuga

A caixa de diálogo Ponto de Fuga (Filtro > Ponto de Fuga) contém ferramentas para definir os planos de perspectiva e editar a imagem, uma ferramenta de medida (somente no Photoshop Extended) e uma visualização da imagem. As ferramentas do Ponto de Fuga (Letreiro, Carimbo, Pincel e outras) comportam-se da mesma forma que suas equivalentes na caixa de ferramentas principal do Photoshop. É possível usar os mesmos atalhos de teclado para definir as opções da ferramenta. Ao abrir o menu Ponto de Fuga, são exibidos outros comandos e configurações da ferramenta.



caixa de diálogo Ponto de Fuga
***A.** Menu Ponto de Fuga **B.** Opções **C.** Caixa de ferramentas **D.** Visualização de uma sessão de ponto de fuga **E.** Opções de zoom*

Ferramentas do Ponto de Fuga

As ferramentas do Ponto de Fuga têm comportamento semelhante ao de suas equivalentes da caixa de ferramentas principal do Photoshop. Pode-se usar os mesmos atalhos de teclado para definir as opções da ferramenta. A seleção de uma ferramenta altera as opções disponíveis na caixa de diálogo Ponto de Fuga.

Ferramenta Editar Plano Seleciona, edita, move e redimensiona planos.

Ferramenta Criar Plano Define os quatro nós de vértice de um plano, ajusta o tamanho e a forma do plano e separa um novo plano.

Ferramenta Letreiro Faz seleções quadradas ou retangulares e também move ou clona seleções.

Ao clicar duas vezes na ferramenta Letreiro em um plano, todo o plano é selecionado.

Ferramenta Estampa Pinta com uma amostra da imagem. Diferentemente da ferramenta Carimbo, a ferramenta Estampa no Ponto de Fuga não clona os elementos de outra imagem. Consulte também “Pintura com amostras de pixels no Ponto de Fuga” na página 201 e “Retoque com a ferramenta Carimbo” na página 153.

Ferramenta Pincel Pinta uma cor selecionada em um plano.

Ferramenta Transformar Redimensiona, gira e move uma *seleção flutuante* movendo as alças da caixa delimitadora. Seu comportamento é semelhante ao de usar o comando Transformação Livre em uma seleção retangular. Consulte também “Transformação livre” na página 176.

Ferramenta Conta-gotas Seleciona uma cor para pintura quando se clica na imagem de visualização.

Ferramenta Medir Mede as distâncias e os ângulos de um item em um plano. Consulte também “Definição de medidas no Ponto de Fuga (Photoshop Extended)” na página 202

Ferramenta Zoom Amplia ou reduz a exibição da imagem na janela de visualização.

Ferramenta Mão Move a imagem na janela de visualização.

Ampliação ou redução da imagem de visualização

❖ Siga um destes procedimentos:

- Selecione a ferramenta Zoom na caixa de diálogo Ponto de Fuga e, para dar mais zoom, clique ou arraste na imagem de visualização; para dar menos zoom, mantenha pressionada a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) e clique ou arraste.
- Especifique um nível de ampliação, na parte inferior da caixa de diálogo, na caixa de texto Zoom.
- Clique no botão do sinal de Adição (+) ou Subtração (-) para aplicar mais ou menos zoom, respectivamente.
- Para aplicar temporariamente mais zoom à imagem de visualização, mantenha pressionada a tecla “x”. Isso é particularmente útil na colocação dos nós de vértice ao definir um plano e para trabalhar em detalhes.

Movimentação da imagem na janela de visualização

❖ Siga um destes procedimentos:

- Selecione a ferramenta Mão na caixa de diálogo Ponto de Fuga e arraste na imagem de visualização.
- Mantenha pressionada a barra de espaço com qualquer ferramenta selecionada e arraste na imagem de visualização.

Como trabalhar no Ponto de Fuga

1. (Opcional) Prepare a imagem para trabalhar no Ponto de Fuga.

Antes de escolher o comando Ponto de Fuga, execute um destes procedimentos:

- Para colocar os resultados de seu trabalho de Ponto de Fuga em uma camada separada, crie primeiramente uma nova camada antes de selecionar o comando Ponto de Fuga. Colocar os resultados de Ponto de Fuga em uma camada separada preserva sua imagem original e você pode usar o controle de opacidade da camada, estilos e modos de combinação.
- Caso pretenda clonar o conteúdo da imagem além dos limites do tamanho atual da imagem, aumente o tamanho da tela de pintura para acomodar o conteúdo adicional. Consulte também “Alteração do tamanho da tela de pintura” na página 151
- Caso pretenda colar no Ponto de Fuga um item da área de transferência do Photoshop, copie o item antes de escolher o comando Ponto de Fuga. O item copiado pode ser de outro documento do Photoshop. Se você estiver copiando o tipo, é preciso rasterizar a camada de texto antes de copiar para a área de transferência.
- Para limitar os resultados do Ponto de Fuga a áreas específicas da imagem, crie uma seleção ou adicione uma máscara à imagem antes de escolher o comando Ponto de Fuga. Consulte também “Seleção com as ferramentas de letreiro” na página 209 e “Sobre máscaras e canais alfa” na página 232.

- Para copiar um item em perspectiva de um documento do Photoshop para outro, primeiro copie o item no Ponto de Fuga de um documento. Ao colá-lo em outro documento no Ponto de Fuga, a perspectiva do item é preservada.

2. Escolha Filtro > Ponto de Fuga.

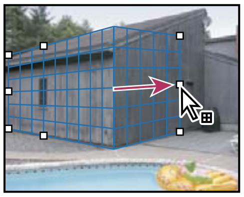
3. Defina os quatro nós de vértice da superfície do plano.

Por padrão, a ferramenta Criar Plano é selecionada. Clique na imagem de visualização para definir os nós de vértice. Ao criar o plano, experimente usar como guia um objeto retangular da imagem.



Definição dos quatro nós de vértice com a ferramenta Criar Plano

Para separar outros planos, use a ferramenta Criar Plano e, com a tecla Ctrl (Windows) ou Command (Mac OS) pressionada, arraste um nó de vértice.



Com a tecla Ctrl (Windows) ou Command (Mac OS) pressionada, arraste um nó de vértice para separar um plano.

Para obter mais informações, consulte "Definição e ajuste de planos de perspectiva no Ponto de Fuga" na página 193.

4. Edite a imagem.

Siga um destes procedimentos:

- Faça uma seleção. Depois de desenhada, a seleção poderá ser clonada, movida, girada, dimensionada, preenchida ou transformada. Para obter informações detalhadas, consulte "Sobre seleções no Ponto de Fuga" na página 196.
- Cole um item da Área de Transferência. O item colado torna-se uma *seleção flutuante*, que se encaixa na perspectiva de qualquer plano ao qual é movido. Para obter informações detalhadas, consulte também "Colagem de um item no Ponto de Fuga" na página 200.
- Pinte com cores ou amostras de pixels. Para obter informações detalhadas, consulte "Pintura com uma cor no Ponto de Fuga" na página 200 ou "Pintura com amostras de pixels no Ponto de Fuga" na página 201.
- Dimensione, gire, vire, vire verticalmente ou mova uma seleção flutuante. Para obter informações detalhadas, consulte "Sobre seleções no Ponto de Fuga" na página 196.
- Meça um item em um plano. As medidas podem ser aplicadas no Photoshop escolhendo Aplicar com Medidas do Photoshop no menu Ponto de Fuga. Para obter informações detalhadas, consulte "Definição de medidas no Ponto de Fuga (Photoshop Extended)" na página 202.

5. (Somente no Photoshop Extended) Exporte as informações e medidas 3D para o formato DXF ou 3DS.

As texturas também são exportadas para o formato 3DS. Para obter informações detalhadas, consulte "Exportação de medidas, texturas e informações 3D" na página 204.

6. Clique em OK.

As grades podem ser aplicadas no Photoshop escolhendo Aplicar com Grades do Photoshop no menu Ponto de Fuga antes de clicar em OK. Para obter informações detalhadas, consulte "Aplicação de grades no Photoshop" na página 204.

Mais tópicos da Ajuda

"Teclas para Ponto de fuga" na página 628

Sobre os planos de perspectiva e a grade

Antes de fazer as edições no Ponto de Fuga, defina planos retangulares que se alinhem com a perspectiva em uma imagem. A precisão do plano determina se as edições ou os ajustes estão dimensionados e orientados corretamente na imagem.

Depois de estabelecer os quatro nós de vértice, o plano de perspectiva é ativado e exibe uma caixa delimitadora e uma grade: É possível dimensionar, mover ou remodelar o plano para ajustá-lo. Também é possível alterar o tamanho da grade para que fique alinhada com os elementos na imagem. Às vezes, alinhar a caixa delimitadora e a grade com a textura ou o padrão da imagem ajuda a coincidir precisamente com a perspectiva da imagem. O ajuste do tamanho da grade também pode facilitar a contagem de itens na imagem.

Além de ajudar a alinhar os planos de perspectiva com os elementos da imagem, a grade é útil para visualizar as medidas quando usada com a ferramenta Medir. Há uma opção disponível para vincular o tamanho da grade às medidas feitas com a ferramenta Medir.

Mais tópicos da Ajuda

"Definição de medidas no Ponto de Fuga (Photoshop Extended)" na página 202

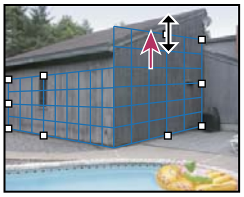
Definição e ajuste de planos de perspectiva no Ponto de Fuga

1 Na caixa de diálogo Ponto de Fuga, selecione a ferramenta Criar Plano e clique na imagem de visualização para adicionar os quatro nós de vértice.

Ao criar o plano de perspectiva, experimente usar como guia um objeto retangular ou uma área plana da imagem. Para ajudar no posicionamento do nó, mantenha pressionada a tecla "x" a fim de aplicar mais zoom à imagem de visualização. Ao adicionar os nós de vértice, é possível excluir o último deles, caso não esteja correto, pressionando a tecla Backspace (Windows) ou Delete (Mac OS). Também é possível reposicionar um nó arrastando-o.

2 Selecione a ferramenta Editar Plano e execute um destes procedimentos:

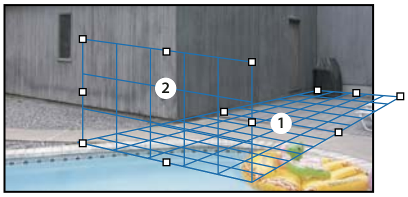
- Para remodelar o plano da perspectiva, arraste um nó de vértice.
- Para ajustar a grade, digite um valor na caixa de texto Tamanho da Grade ou clique na seta para baixo e mova o controle deslizante. Também é possível ajustar o tamanho da grade quando a ferramenta Criar Plano está selecionada.
- Para mover o plano, clique dentro dele e arraste.
- Para redimensionar o plano, arraste um nó de aresta em um segmento da caixa delimitadora.



Nó de aresta sendo arrastado para aumentar o tamanho de um plano e acomodar as edições.

Normalmente, a caixa delimitadora e a grade de um plano de perspectiva são azuis. Se houver um problema com a colocação dos nós de vértice, o plano será inválido e a caixa delimitadora e a grade se tornarão vermelhas ou amarelas. Se o plano for inválido, mova os nós de vértice até que a caixa delimitadora e a grade fiquem azuis.

Se os planos estiverem sobrepostos, clique com a tecla Ctrl (Windows) ou Command (Mac OS) pressionada para alternar entre eles.



Planos sobrepostos

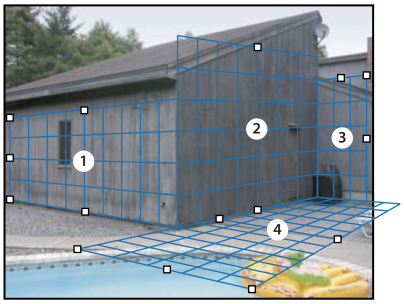
Criação de planos de perspectiva relacionados

Após criar um plano no Ponto de Fuga, é possível criar (separar) planos adicionais que compartilham a mesma perspectiva. Quando um segundo plano é separado do plano de perspectiva inicial, é possível separar planos adicionais do segundo plano e assim por diante. Você pode separar quantos planos quiser. Embora os novos planos sejam separados em ângulos de 90°, é possível ajustá-los em qualquer ângulo. Isso é importante ao fazer edições perfeitas entre superfícies, para corresponder à geometria de uma cena complexa. Por exemplo, os armários de canto em uma cozinha podem fazer parte de um superfície contínua. Além de ajustar os ângulos de um plano de perspectiva relacionado, sempre é possível redimensionar o plano usando a ferramenta Editar Plano.

1 Selecione a ferramenta Criar Plano ou Editar Plano e, com a tecla Ctrl (Windows) ou Command (Mac OS) pressionada, arraste um nó de aresta de uma caixa delimitadora do plano existente (não um nó de vértice).

O novo plano é separado em um ângulo de 90° do plano original.

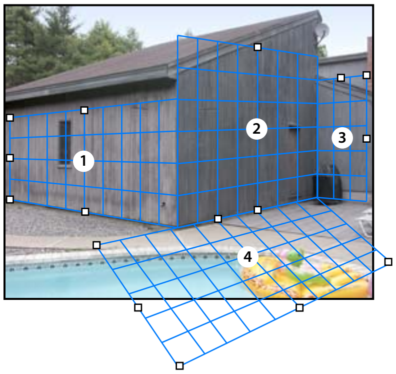
Nota: *Se um plano recém-criado não se alinha corretamente com a imagem, selecione a ferramenta Editar plano e ajuste o nó do canto. Quando você ajusta um plano, um plano conectado é afetado. (Os nós de canto estão indisponíveis se mais de dois planos estão conectados.)*



Separar vários planos mantém os planos relacionados uns com os outros, de forma que as edições são dimensionadas e orientadas na perspectiva correta.

2 (Opcional) Execute um destes procedimentos para alterar o ângulo do plano recém-separado:

- Com a ferramenta Criar Plano ou Editar Plano selecionada, arraste o nó de aresta do centro com a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) pressionada, no lado oposto do eixo de rotação.
- Digite um valor na caixa de texto Ângulo.
- Mova o controle deslizante do Ângulo.



Ângulo plano alterado.

Nota: *uma vez que você tiver criado um novo plano (secundário) a partir de um plano existente (principal), não será mais possível ajustar o ângulo do plano principal.*

Alertas da caixa delimitadora e da grade no Ponto de Fuga

A caixa delimitadora e a grade mudam de cor para indicar a condição atual do plano. Se o plano for inválido, mova um nó de vértice até que a caixa delimitadora e a grade fiquem azuis.

Azul Indica um plano válido. Lembre-se de que um plano válido não garante resultados com a perspectiva correta. É necessário que a caixa delimitadora e a grade se alinhem precisamente na imagem com os elementos geométricos ou com uma área do plano.

Vermelho Indica um plano inválido. O Ponto de fuga não pode calcular a proporção do plano.

Amarelo Indica um plano inválido. Nenhum plano de fuga do plano pode ser resolvido.

Importante: *Embora seja possível editar um plano vermelho ou amarelo inválido, inclusive o recorte de planos perpendiculares, os resultados não serão apropriadamente orientados.*

Como mostrar ou ocultar a grade, as seleções ativas e os limites de planos de perspectiva

❖ Escolha Mostrar Arestas no menu Ponto de Fuga.

Nota: *as seleções mostram temporariamente quando elas são redimensionadas ou reposicionadas mesmo com a opção Mostrar Arestas desativada.*

Ajuste do espaçamento da grade do plano de perspectiva

❖ Siga um destes procedimentos:

- Selecione a ferramenta Editar Plano ou Criar Plano e digite um valor em Tamanho da Grade na área de opções da ferramenta.
- (Somente no Photoshop Extended) Selecione a ferramenta Medir e selecione Vincular Medidas à Grade na área de opções da ferramenta. Arraste a ferramenta Medir em um plano e digite um valor de Comprimento na área de opções da ferramenta.

Sobre seleções no Ponto de Fuga

As seleções podem ser úteis ao pintar ou retocar para corrigir falhas, adicionar elementos ou aperfeiçoar uma imagem. No Ponto de Fuga, as seleções permitem pintar ou preencher áreas específicas mantendo a perspectiva definida pelos planos na imagem. As seleções também podem ser usadas para clonar ou mover um conteúdo específico da imagem em perspectiva.

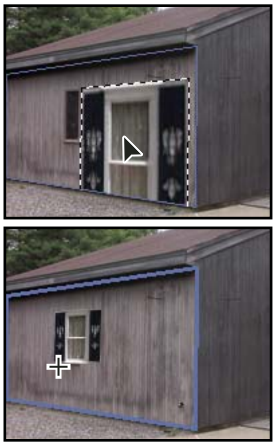
Usando a ferramenta Letreiro no Ponto de Fuga, desenhe uma seleção dentro de um plano de perspectiva. Se o desenho da seleção se estender por mais de um plano, ele se encaixará na perspectiva de cada um deles.

Depois de desenhar a seleção, é possível movê-la para qualquer lugar na imagem e manter a perspectiva estabelecida pelo plano. Se a imagem tiver vários planos, a seleção se encaixará na perspectiva do plano pelo qual for movida.

O Ponto de Fuga também permite clonar os pixels da imagem em uma seleção ao movê-la. No Ponto de Fuga, a seleção que contém os pixels da imagem que podem ser movidos para qualquer lugar é chamada de *seleção flutuante*. Embora isto não aconteça, os pixels em uma seleção flutuante parecem estar em outra camada, pairando sobre a imagem principal. Quando ativa, a seleção flutuante pode ser movida, girada ou dimensionada.

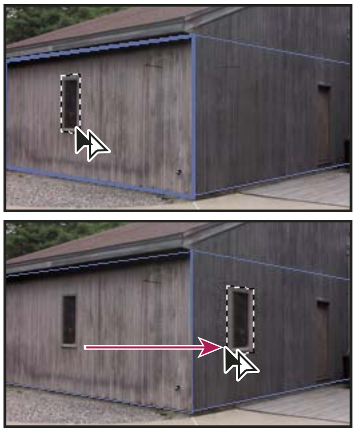
Nota: *ao colar um item no Ponto Flutuante, os pixels colados ficam em uma seleção flutuante.*

Para cancelar a seleção flutuante, clique fora dela. Depois disso, o conteúdo da seleção flutuante é colado na imagem, substituindo os pixels que estavam embaixo dela. A clonagem da cópia de uma seleção flutuante também cancela a seleção do original.



Item colado no Ponto de Fuga.

O Ponto de Fuga tem outra opção de movimentação de seleções. É possível preencher a seleção com pixels da área da qual o ponteiro é movido.



Cópia e movimentação de uma seleção de um plano de perspectiva para outro

Mais tópicos da Ajuda

"Preenchimento de seleções com outra área da imagem" na página 198

"Cópia de seleções no Ponto de Fuga" na página 199

"Definição e ajuste de planos de perspectiva no Ponto de Fuga" na página 193

Definição de seleções no Ponto de Fuga

1 Selecione a ferramenta Letreiro.

2 (Opcional) Na área de opções da ferramenta, digite os valores para qualquer uma das configurações a seguir antes de fazer a seleção:

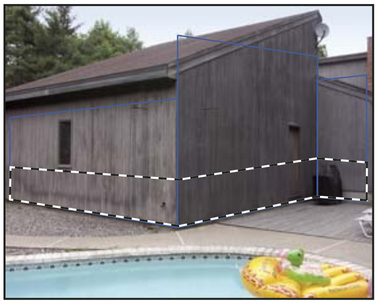
Difusão Especifica o nível de desfoque das arestas da seleção.

Opacidade Especifique esse valor para usar a seleção a fim de mover o conteúdo da imagem. Essa opção determina se os pixels movidos irão obscurecer ou revelar a imagem subjacente.

Menu Recuperar Escolha um modo de mesclagem para usar a seleção a fim de mover o conteúdo da imagem. Essa opção determina a forma como os pixels movidos serão mesclados com a imagem adjacente:

- Escolha Desativado para que a seleção não seja mesclada com as cores, sombras e texturas dos pixels adjacentes.
- Escolha Luminescência para mesclar a seleção com a iluminação dos pixels adjacentes.
- Escolha Ativar para mesclar a seleção com a cor, a iluminação e o sombreamento dos pixels adjacentes.

3 Arraste a ferramenta em um plano. É possível fazer uma seleção que se estenda por mais de um plano. Mantenha pressionada a tecla Shift para restringir a seleção a um quadrado que esteja em perspectiva.



Seleção estendida por mais de um plano

Nota: Para selecionar um plano inteiro, clique duas vezes na ferramenta Letreiro no plano.

Movimentação de seleções no Ponto de Fuga

1 Faça uma seleção em um plano de perspectiva.

2 Escolha uma das opções a seguir no menu Modo de Movimentação para determinar o comportamento de uma seleção ao ser movida:

- Para selecionar a área à qual o letreiro da seleção é movido, escolha Destino.
- Para preencher a seleção com os pixels da imagem na área à qual é arrastado o ponteiro da ferramenta Seleção (mesmo que arrastar uma seleção com a tecla Ctrl ou Command pressionada), escolha Origem.

3 Arraste a seleção. Mantenha pressionada a tecla Shift para restringir o movimento e alinhar com a grade do plano de perspectiva.

Como mover, girar e dimensionar seleções flutuantes

❖ Siga um destes procedimentos:

- Para mover uma seleção flutuante, selecione a ferramenta Letreiro ou Transformação, clique dentro da seleção e arraste-a.
- Para girar uma seleção flutuante, selecione a ferramenta Transformação e mova o ponteiro para perto de um nó. Quando o ponteiro se transformar em uma seta curva dupla, arraste para girar a seleção. Também é possível selecionar a opção Virar Horizontalmente, para virar a seleção horizontalmente em torno do eixo vertical do plano, ou selecionar a opção Virar Verticalmente, para virar a seleção verticalmente em torno do eixo horizontal do plano.



Opções da ferramenta Transformar
***A.** Seleção original **B.** Virar verticalmente **C.** Virar*

- Para dimensionar uma seleção flutuante, verifique se ela está em um plano de perspectiva. Selecione a ferramenta Transformação e mova o ponteiro para cima de um nó. Quando o ponteiro se transformar em uma seta dupla, arraste para redimensionar a seleção. Pressione a tecla Shift para restringir as proporções ao dimensionar. Pressione Alt (Windows) ou Option (Mac OS) para dimensionar a partir do centro.

Preenchimento de seleções com outra área da imagem

1 Faça uma seleção em um plano de perspectiva.

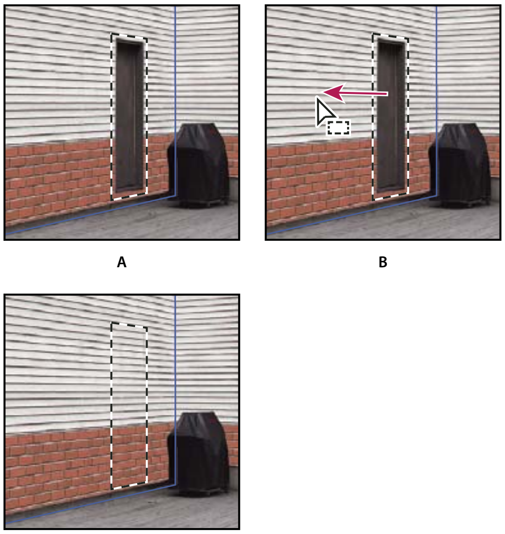
2 (Opcional) Mova a seleção até o local desejado. Ao mover a seleção, verifique se o Modo de Movimentação está definido como Destino.

3 Siga um destes procedimentos:

- Com a tecla Ctrl (Windows) ou Command (Mac OS) pressionada, arraste o ponteiro partindo do dentro da seleção até a área da imagem a ser preenchida com ela.

- Escolha Origem no menu Modo de Movimentação e arraste o ponteiro partindo de dentro da seleção até a área da imagem a ser preenchida com ela.

A seleção preenchida se torna uma seleção flutuante, que pode ser redimensionada, girada, movida ou clonada, usando a ferramenta Transformação, ou movida ou clonada, usando a ferramenta Letreiro.



Como arrastar uma seleção pressionando a tecla Ctrl (Windows) ou Command (Mac OS)
***A.** Seleção original* ***B.** Movimentação da seleção para a imagem de origem* ***C.** A imagem de origem preenche a seleção original*

Mais tópicos da Ajuda

“Sobre seleções no Ponto de Fuga” na página 196

Cópia de seleções no Ponto de Fuga

1 Faça uma seleção em um plano de perspectiva.

2 Arraste a seleção pressionando a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) com a ferramenta Letreiro para criar uma cópia da seleção e dos pixels da imagem.

A cópia torna-se uma *seleção flutuante*, que parece pairar sobre a imagem principal. É possível mover uma seleção flutuante ou selecionar a ferramenta Transformação para redimensioná-la ou girá-la.

3 Siga um destes procedimentos:

- Clique fora da seleção flutuante para cancelá-la. O conteúdo da seleção é colado na imagem, substituindo os pixels que estavam embaixo dela.
- Clique na seleção flutuante com a ferramenta Letreiro ou Transformação e arraste-a com a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) pressionada para fazer outra cópia. Depois de copiada, a seleção flutuante original é desmarcada e substitui os pixels que estavam embaixo dela.

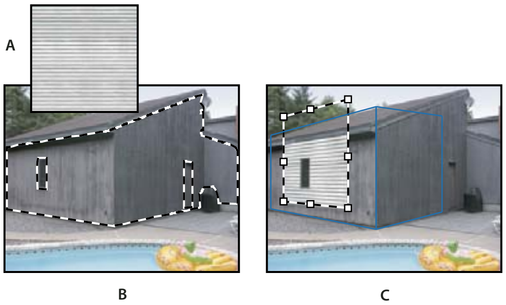
Para repetir a última ação de duplicação, pressione as teclas Ctrl+Shift+T (Windows) ou Command+Shift+T (Mac OS). É uma maneira fácil de clonar o conteúdo várias vezes.

Mais tópicos da Ajuda

“Sobre seleções no Ponto de Fuga” na página 196

Colagem de um item no Ponto de Fuga

Pode-se colar um item da área de transferência no Ponto de Fuga. O item copiado pode ser do mesmo documento ou de outro. Uma vez colado no Ponto de Fuga, o item se torna uma seleção flutuante que pode ser redimensionada, girada, movida ou clonada. Quando a seleção flutuante se move em um plano selecionado, ela obedece à perspectiva do plano.



Item sendo colado no Ponto de Fuga
A. *Padrão copiado de um documento separado* ***B.*** *Imagem com a seleção (para limitar os resultados) criada no Photoshop antes de abrir o Ponto de Fuga* ***C.*** *O padrão colado no Ponto de Fuga é movido para dentro do plano e respeita a seleção*

Por conveniência, recomenda-se criar planos de perspectiva em uma sessão prévia de Ponto de Fuga.

1 Copie um item para a área de transferência. O item copiado pode ser do mesmo documento ou de outro. Lembre-se de que só é possível colar um item rasterizado (não de vetor).

Nota: *Se você estiver copiando o tipo, é preciso rasterizá-lo primeiro. Clique com o botão direito do mouse na camada de texto e escolha Rasterizar. Em seguida escolha Selecionar > Todos e copie para a área de transferência.*

2 (Opcional) Crie uma nova camada.

3 Escolha Filtro > Ponto de Fuga.

4 Se necessário, crie um ou mais planos na imagem.

5 Pressione Ctrl-V (Windows) ou Command-V (Mac OS) para colar o item.

O item colado agora é uma seleção flutuante no canto esquerdo superior da imagem de visualização. Por padrão, a ferramenta Letreiro é selecionada.

6 Use a ferramenta Letreiro para arrastar a imagem colada até um plano.

A imagem se encaixa na perspectiva do plano.

Importante: *Depois de colar a imagem no Ponto de Fuga, não clique em nenhuma parte da imagem com a ferramenta Letreiro, exceto para arrastar a imagem colada até um plano de perspectiva. Clique em qualquer outro lugar para desmarcar a seleção flutuante e colar permanentemente os pixels na imagem.*

Pintura com uma cor no Ponto de Fuga

1 Selecione a ferramenta Pincel.

2 Especifique uma cor de pincel executando um destes procedimentos:

- Selecione a ferramenta Conta-gotas e clique em uma cor na imagem de visualização.
- Para selecionar uma cor, clique na caixa Cor do Pincel e abra o Seletor de Cores.

3 Na área de opções da ferramenta, defina o Diâmetro (tamanho do pincel), Rigidez (suavidade de borda) e Opacidade (o grau ao qual a pintura obscurece a imagem abaixo).

4 Escolha um modo de Recuperação:

- Para pintar sem mesclar com a cor, a iluminação e o sombreamento dos pixels adjacentes, escolha Desativado.
- Para pintar e mesclar os traçados com a iluminação dos pixels adjacentes e ao mesmo tempo reter a cor selecionada, escolha Luminescência.
- Para pintar e mesclar com as cores, a iluminação e o sombreamento dos pixels adjacentes, escolha Ativar.

5 (Opcional) Especifique as opções de aplicação de tinta:

- Para pintar de forma contínua, encaixando automaticamente a perspectiva de um plano no outro, abra o menu Ponto de Fuga e escolha Permitir Operações de Várias Superfícies. Desative essa opção para pintar na perspectiva de um plano por vez. Para alternar de perspectiva, é necessário parar e começar a pintar em um plano diferente.
- Para limitar a pintura somente ao plano ativo, abra o menu Ponto de Fuga e escolha Recortar Operações para Arestas da Superfície. Para pintar na perspectiva além dos limites do plano ativo, desative essa opção.

6 Arraste na imagem a ser pintada. Quando se pinta em um plano, a forma e o tamanho do pincel são redimensionados e orientados corretamente para a perspectiva do plano. Arraste com a tecla Shift pressionada para limitar a pincelada a uma linha reta que se encaixe na perspectiva do plano. Também é possível clicar em um ponto com a ferramenta Pincel e, com a tecla Shift pressionada, clicar em outro ponto para pintar uma linha reta na perspectiva.

A ferramenta Pincel respeita as seleções de letreiro e pode ser utilizada para pintar uma linha sólida ao longo da aresta da seleção. Por exemplo, quando se seleciona um plano inteiro, pode-se pintar uma linha ao longo do perímetro do plano.

Pintura com amostras de pixels no Ponto de Fuga

No Ponto de Fuga, a ferramenta Carimbo pinta com amostras de pixels. A imagem clonada é orientada para a perspectiva do plano em que se está pintando. A ferramenta Carimbo é útil para tarefas como mesclar e retocar áreas de imagem, clonar partes de uma superfície para "cobrir de tinta" um objeto ou clonar uma área de imagem para duplicar um objeto ou estender uma textura ou um padrão.

1 No Ponto de Fuga, selecione a ferramenta Estampa .

2 Na área de opções de ferramenta, defina o Diâmetro (tamanho do pincel), a Dureza (a quantidade de penas no pincel) e a Opacidade (o grau em que a pintura obscurece ou revela a imagem subjacente).

3 No menu Recuperação, escolha um modo de mesclagem:

- Para evitar que as pinceladas se mesclem com as cores, sombras e texturas dos pixels adjacentes, escolha Desativado.
- Para mesclar as pinceladas com a iluminação dos pixels adjacentes, escolha Luminescência.
- Para mesclar as pinceladas com a cor, a iluminação e o sombreamento dos pixels adjacentes, escolha Ativar.

4 Para determinar o comportamento de amostragem da ferramenta Estampa:

- Selecione Alinhado para obter a amostra de pixels continuamente, sem perder o ponto de amostra atual mesmo ao soltar o botão do mouse.
- Cancele a seleção de Alinhado para continuar a usar as amostras de pixels a partir do ponto de amostra inicial sempre que a pintura for interrompida e reiniciada.

5 (Opcional) Especifique as opções de aplicação de tinta:

- Para pintar continuamente de um plano para o outro, abra o menu Ponto de Fuga e escolha Permitir Operações de Várias Superfícies.
- Para limitar a pintura somente ao plano ativo, abra o menu Ponto de Fuga e escolha Recortar Operações para Arestas da Superfície.

6 Mova o ponteiro para um plano e clique com a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) pressionada para definir o ponto de amostragem.

7 Arraste sobre a área da imagem a ser pintada. Mantenha a tecla Shift pressionada para arrastar uma linha reta que se encaixe na perspectiva do plano. Também é possível clicar em um ponto com a ferramenta Estampa e, com a tecla Shift pressionada, clicar em outro ponto para pintar uma linha reta na perspectiva.

Definição de medidas no Ponto de Fuga (Photoshop Extended)

Usuários de diversas áreas, como arquitetos, decoradores, médicos forenses e marceneiros, em geral, precisam saber qual o tamanho dos objetos em uma imagem. No Ponto de Fuga, a ferramenta Medir permite desenhar uma linha de medida sobre um objeto em um plano de perspectiva do qual se conhece o tamanho. Essa ferramenta é uma opção para digitar um comprimento para a medida. A linha de medida exibe duas caixas de texto: uma para o comprimento e outra mostrando o ângulo no qual a linha foi desenhada em relação ao plano de perspectiva. Depois de definir a medida e seu comprimento, todas as medidas subseqüentes são redimensionadas corretamente de acordo com a medida inicial.

Há uma opção para vincular o comprimento da medida ao espaçamento da grade do plano de perspectiva. Por exemplo, se o comprimento de medida for 5, a grade exibirá 5 espaços quando a opção de vínculo estiver selecionada. Isso pode ser útil para visualizar os tamanhos na imagem ou contar seus objetos. Sem o vínculo, o espaçamento da grade pode ser ajustado independentemente da medida. Essa opção é útil em situações nas quais o espaçamento da grade fica muito pequeno e visualmente confuso quando vinculado à medida.

As medidas criadas podem ser aplicadas de forma que apareçam na imagem depois de fechar a caixa de diálogo Ponto de Fuga. Também é possível exportar as medidas e as informações geométricas para formatos que possam ser lidos por aplicativos CAD.

Mais tópicos da Ajuda

"Teclas para Ponto de fuga" na página 628

Objetos de medida em uma imagem

1 No Ponto de Fuga, selecione a ferramenta Medir e clique e arraste sobre um objeto em um plano.

Convém fazer a medida inicial de um objeto do qual se conheça o tamanho.

Nota: *Depois de começar a criar uma medida de dentro de um plano, é possível continuar a desenhá-la além dos limites do plano.*

2 Com uma medida selecionada, digite um valor de Comprimento para definir o comprimento da medida.

3 (Opcional) Desenhe outras medidas.

Essas medidas são redimensionadas de acordo com o tamanho da medida inicial.

4 (Opcional) Execute um destes procedimentos:

- Para que o tamanho da grade seja independente do valor de Comprimento atribuído à medida inicial, verifique se a opção Vincular Medidas à Grade está desmarcada. Essa é a configuração padrão.

- Para que o tamanho da grade se ajuste de acordo com o valor de Comprimento atribuído à medida inicial, selecione Vincular Medidas à Grade.

As medidas do Ponto de Fuga em uma imagem são preservadas depois de fechar a caixa de diálogo. Elas aparecem quando o Ponto de Fuga é iniciado novamente.

Desenho automático de uma medida no Ponto de Fuga

A ferramenta Medir pode desenhar automaticamente as medidas de comprimento e largura de uma superfície definida por um plano de perspectiva.

❖ Clique duas vezes na ferramenta Medir em um plano de perspectiva.

Movimentação de uma medida no Ponto de Fuga

No Ponto de Fuga, é possível mover uma linha de medida sem alterar sua orientação (ângulo) ou comprimento.

1. Selecione a ferramenta Medir.
2. Clique em qualquer lugar no comprimento de uma medida existente e arraste.

Alteração do comprimento ou da orientação de uma medida

É possível alterar o comprimento ou a orientação (ângulo) de uma medida existente.

1. Selecione a ferramenta Medir e mova-a sobre o ponto final de uma linha de medida existente.
2. Siga um destes procedimentos:

- Para alterar a orientação e o comprimento de uma medida, arraste um ponto final.
- Para alterar o comprimento de uma medida e restringir as alterações de seu ângulo a incrementos de 15 graus, arraste um ponto final com a tecla Ctrl (Windows) ou Command (Mac OS) pressionada.
- Para alterar o comprimento de uma medida mas não sua orientação, arraste um ponto final com a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) pressionada.
- Para alterar a orientação de uma medida mas não seu comprimento, arraste um ponto final com a tecla Shift pressionada

Exclusão de uma medida no Ponto de Fuga

❖ Selecione uma medida e pressione a tecla Backspace (somente no Windows) ou Delete.

Como mostrar ou ocultar medidas no Ponto de Fuga

❖ Abra o menu Ponto de Fuga e escolha Mostrar Medidas.

Aplicação de medidas no Photoshop

As medidas do Ponto de Fuga ficam invisíveis ao exibir uma imagem na janela do documento do Photoshop, muito embora sejam preservadas e apareçam quando o Ponto de Fuga é iniciado. Elas podem ser aplicadas de forma que, ao concluir o trabalho no Ponto de Fuga, fiquem visíveis na janela do documento do Photoshop. As medidas aplicadas são rasterizadas e não vetoriais.

❖ Abra o menu Ponto de Fuga e escolha Aplicar com Medidas do Photoshop.

O comando Aplicar com Medidas do Photoshop deve ser escolhido em cada sessão do Ponto de Fuga.

Crie uma nova camada para os resultados do Ponto de Fuga a fim de aplicar as medidas do Photoshop. Dessa forma, as medidas são mantidas em uma camada diferente da imagem principal.

Exportação de medidas, texturas e informações 3D

As informações 3D (planos), texturas e medidas criadas no Ponto de Fuga podem ser exportadas para um formato e usadas em aplicativos CAD, de modelagem, de animação e de efeitos especiais. A exportação para DXF cria um arquivo com as informações 3D e todas as medidas. Os arquivos 3DS exportados contêm texturas aplicadas além das informações geométricas.

1 Abra o menu Ponto de Fuga e escolha Exportar para DXF ou Exportar para 3DS.

2 Na caixa de diálogo Exportar para DXF ou Exportar para 3DS, selecione um local para o arquivo salvo e clique em Salvar.

Aplicação de grades no Photoshop

Por padrão, as grades do Ponto de Fuga ficam invisíveis ao exibir uma imagem na janela do documento do Photoshop, muito embora sejam preservadas e apareçam quando o Ponto de Fuga é iniciado. Elas podem ser aplicadas de forma que, ao concluir o trabalho no Ponto de Fuga, fiquem visíveis na janela do documento do Photoshop. As grades aplicadas são rasterizadas e não vetoriais.

❖ Abra o menu Ponto de Fuga e escolha Aplicar com Grades do Photoshop.

O comando Aplicar com Grades do Photoshop deve ser escolhido em cada sessão do Ponto de Fuga.

Crie uma nova camada para os resultados do Ponto de Fuga a fim de aplicar as grades do Photoshop. Dessa forma, as grades são mantidas em uma camada diferente da imagem principal.

Criação de imagens panorâmicas com Photomerge

Sobre o Photomerge

O comando Photomerge™ combina várias fotografias em uma imagem contínua. Por exemplo, é possível tirar cinco fotografias sobrepostas do horizonte de uma cidade e, em seguida, montá-las em uma foto panorâmica. O comando Photomerge é capaz de montar fotos colocadas lado a lado tanto no sentido horizontal quanto no vertical.



Imagens de origem (acima) e composição concluída do Photomerge (abaixo)

Para criar composições do Photomerge, escolha Arquivo > Automatizar > Photomerge e, em seguida, escolha seus arquivos de origem e especifique opções de layout e mesclagem. A sua escolha de opção depende de como você fotografou o panorama. Por exemplo, se você tiver fotografado imagens para um panorama de 360 graus, é recomendável a opção de layout Esférico. Essa opção costura as imagens e as transforma como se estivessem mapeadas ao interior de uma esfera, o que simula a sensação de visualizar um panorama de 360 graus.

Para assistir a um vídeo sobre a visão geral do Photomerge, consulte www.adobe.com/go/vid0013.

Tirar fotos para Photomerge

As fotografias de origem têm uma função importante nas composições panorâmicas. Para evitar problemas, siga estas diretrizes ao tirar fotografias para uso com o Photomerge:

Sobreponha suficientemente as imagens As imagens devem se sobrepor em aproximadamente 40%. Se a sobreposição for menor, talvez o Photomerge não consiga montar a panorâmica automaticamente. Entretanto, lembre-se de que as imagens não devem estar muito sobrepostas. Se as imagens forem sobrepostas por 70% ou mais, talvez o Photomerge não seja capaz de mesclar as imagens. Tente manter as fotos individuais pelo menos um pouco distintas entre si.

Usar um comprimento focal Se você usar a lente do zoom, não altere o comprimento focal (aplicar mais ou menos zoom) enquanto tira as fotos.

Mantenha o nível da câmera Embora o Photomerge possa processar pequenos giros entre as imagens, uma inclinação de muitos graus pode resultar em erro durante a montagem do panorama. O uso de um tripé com um cabeçote giratório ajuda a manter o alinhamento e o ponto de vista da câmera.

Fique na mesma posição Evite mudar de posição ao tirar uma série de fotografias para que as imagens sejam originadas do mesmo ponto de vista. O uso do visor óptico com a câmera próxima ao olho ajuda a manter o ponto de vista constante. Ou tente usar um tripé para manter a câmera no mesmo local.

Evite usar lentes de distorção As lentes de distorção podem interferir no Photomerge. No entanto, a opção de Auto ajusta para imagens obtidas com lentes olho-de-peixe.

Mantenha a mesma exposição Evite usar o flash em apenas algumas das fotografias. O recurso de mesclagem do Photomerge ajuda a suavizar exposições diferentes, mas diferenças extremas dificultam o alinhamento. Algumas câmeras digitais alteram as configurações de exposição automaticamente ao tirarem fotografias. Portanto, talvez seja necessário verificar as configurações da sua câmera para que todas as imagens tenham a mesma exposição.

Criação de uma composição do Photomerge

1 Siga um destes procedimentos:

- Escolha Arquivo > Automatizar > Photomerge.
- No Adobe® Bridge , escolha Ferramentas > Photoshop > Photomerge a partir da barra de menu do Bridge. Pule para a etapa 5.

Nota: *No Bridge, a escolha do comando Photomerge faz com que sejam utilizadas todas as imagens exibidas no Bridge no momento. Se quiser que só imagens específicas sejam utilizadas, selecione-as antes de escolher o comando Photomerge.*

2 Na caixa de diálogo do Photomerge, em Arquivos de origem, escolha uma das seguintes opções no menu Usar:

Arquivos Gera a composição do Photomerge usando arquivos individuais.

Pastas Usa todas as imagens armazenadas em uma pasta a fim de criar a composição do Photomerge.

3 Especifique quais imagens usar seguindo um destes procedimentos:

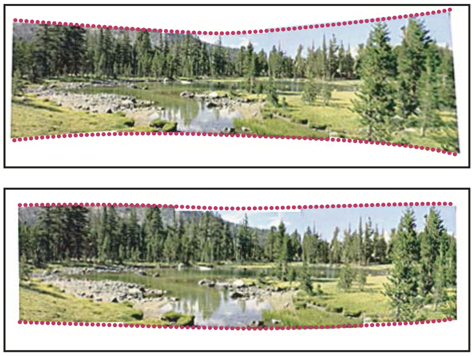
- Para selecionar arquivos de imagem ou uma pasta de imagens, clique no botão Procurar e navegue para os arquivos ou pasta.
- Para usar as imagens atualmente abertas no Photoshop, clique em Adicionar arquivos abertos.
- Para remover imagens da lista de Arquivos de origem, selecione o arquivo e clique no botão Remover.

4 Selecione uma opção de Layout:

Automático O Photoshop analisa as imagens de origem e aplica um layout de Perspectiva, Cilíndrico ou Esférico, dependendo de qual produzir um photomerge melhor.

Perspectiva Cria uma composição consistente especificando uma das imagens de origem (por padrão, a imagem do meio) como a imagem de referência. As outras imagens são então transformadas (reposicionadas, ajustadas ou inclinadas, conforme necessário) para que o conteúdo sobreposto em camadas seja correspondido.

Cilíndrico Reduz a distorção "gravata borboleta" que pode ocorrer com o layout Perspectiva, exibindo imagens individuais em um cilindro exposto. Sobrepor conteúdo entre arquivos é ainda correspondente. A imagem de referência é colocada no centro. Adequado para a criação de panoramas amplos.



Aplicando mapeamento cilíndrico
A. *Original* ***B.*** *Mapeamento Cilíndrico aplicado*

Esférico Alinha e transforma as imagens como se fossem mapeadas dentro de uma esfera. Se tiver tirado um conjunto de imagens que cubra 360 graus, use-o para obter panoramas de 360 graus. Você também pode usar o Esférico para produzir ótimos resultados panorâmicos com outros conjuntos de arquivo.

Colagem Alinha as camadas, faz a correspondência de conteúdo sobreposto e transforma (dimensiona ou gira) todas as camadas de origem.

Reposição Alinha as camadas e corresponde o conteúdo sobreposto, mas não transforma (ajusta ou inclina) nenhuma das camadas de origem.

5 Selecione qualquer uma destas opções:

Mesclar Imagens Juntas Encontra as bordas ideais entre as imagens e cria emendas com base nessas bordas para que as cores correspondam às imagens. Quando a opção Mesclar imagens juntas está desativada, é realizada uma mesclagem retangular simples. Isso pode ser preferível se você quiser retocar as máscaras de mesclagem à mão.

Remoção de vinheta Remove e executa compensação de exposição em imagens com bordas escurecidas causadas por falhas da lente ou sombreamento de lente inadequado.

Correção de distorção geométrica Compensa a distorção para fora, para dentro ou olho de peixe.

6 Clique em OK.

O Photoshop cria uma imagem de várias camadas a partir das imagens de origem, adicionando máscaras de camada conforme necessário para criar a mesclagem ideal onde as imagens se sobrepõem. É possível editar as máscaras de camada ou adicionar camadas de ajuste para ajustar ainda mais as diferentes áreas do panorama.

Para substituir áreas vazias em volta de bordas de imagens, use um preenchimento sensível a conteúdo. (Consulte "Preencher uma seleção com o conteúdo da imagem de um padrão" na página 326.)

Criar panorâmicas de 360 graus (Photoshop Extended)

Combine o Photomerge com recursos 3D para criar um panorâmica de 360 graus. Primeiro, costure as imagens juntas para criar uma panorâmica e a seguir use o comando Panorama esférico para deformar a panorâmica, tornando-a contínua.

Certifique-se de fotografar um círculo completo de imagens com suficiente sobreposição. Fotografar com uma cobertura de pano em um tripé ajuda a produzir melhores resultados.

1 Escolha Arquivo > Automatizar > Photomerge.

2 Na caixa de diálogo Photomerge, adicione as imagens que você deseja usar.

Não inclua imagens que abranjam o topo (zênite) ou base (nadir) da cena. Você adicionará essas imagens depois.

3 Selecione Esférico para o Layout.

Se fotografou com uma lente olho-de-peixe, selecione layout Automático e Correção de distorção geométrica. Se o Photoshop não puder identificar automaticamente sua lente, baixe o Adobe Lens Profile Creator no site da Adobe.

4 (Opcional) Selecione Remoção de Vinheta ou Distorção Geométrica para a Correção de Lentes.

5 Clique em OK.

Pode haver pixels transparentes nas bordas da imagem panorâmica. Esses podem impedir que o panorama 360 final seja deformado corretamente. Você pode cortar os pixels ou usar o filtro Deslocamento para identificar e remover os pixels.

6 Escolha 3D > Nova Forma da Camada > Panorama Esférico.

7 (Opcional) Adicione manualmente as imagens de topo e base na esfera. Você pode também pintar quaisquer pixels remanescentes na camada de panorama esférico 3D.

Mais tópicos da Ajuda

"Corte de imagens" na página 147

"Criar formas 3D" na página 559

Capítulo 7: Selecionar e aplicar máscaras

Como fazer seleções

Sobre a seleção de pixels

A *seleção* isola uma ou mais partes da imagem. Com a seleção de áreas específicas, é possível editar e aplicar efeitos e filtros a partes de uma imagem e, ao mesmo tempo, manter as áreas não selecionadas inalteradas.

O Photoshop fornece conjuntos distintos de ferramentas para fazer seleções de dados rasterizados ou vetoriais. Por exemplo, para selecionar pixels, use as ferramentas de letreiro ou de laço. É possível usar os comandos do menu Selecionar para selecionar todos os pixels, cancelar essa seleção ou refazê-la.

Para selecionar dados de vetor, use as ferramentas de caneta ou de forma, que geram contornos precisos chamados de *demarcadores*. É possível converter demarcadores em seleções ou vice-versa.

Seleções podem ser copiadas, movidas e coladas ou salvas e armazenadas em um *canal alfa*. Os canais alfa armazenam seleções como imagens em tons de cinza chamadas *máscaras*. A máscara é como o inverso de uma seleção: ela cobre a parte não selecionada da imagem e protege-a de qualquer edição ou manipulação que for aplicada. É possível converter uma máscara armazenada novamente em uma seleção carregando o canal alfa em uma imagem.

Nota: *Para selecionar uma cor específica ou uma faixa de cores dentro de uma imagem inteira ou de uma área selecionada, é possível usar o comando Intervalo de cores.*

Mais tópicos da Ajuda

"Sobre máscaras e canais alfa" na página 232

"Criação e edição de máscaras de canais alfa" na página 236

"Conversão de demarcadores em arestas de seleção" na página 353

"Galeria de ferramentas de seleção" na página 16

Como selecionar pixels, cancelar a seleção e selecionar novamente

Se uma ferramenta não funcionar conforme esperado, talvez a seleção esteja oculta. Use o comando Cancelar Seleção e tente usar a ferramenta novamente.

Seleção de todos os pixels em uma camada dentro dos limites da tela de pintura

1 Selecione a camada no painel Camadas.

2 Escolha Selecionar > Tudo.

Cancelamento de seleções

❖ Siga um destes procedimentos:

- Escolha Selecionar > Cancelar Seleção.
- Se você estiver usando as ferramentas Letreiro de Retângulo, Letreiro Elíptico ou Laço, clique em qualquer ponto da imagem fora da área selecionada.

Como marcar novamente a última seleção

❖ Escolha Selecionar > Selecionar Novamente.

Seleção com as ferramentas de letreiro

As ferramentas de letreiro permitem selecionar retângulos, elipses e linhas e colunas de 1 pixel.

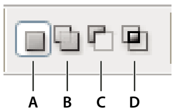
1 Selecione uma ferramenta de letreiro:

Letreiro Retangular Faz uma seleção retangular (ou quadrada, quando usada com a tecla Shift).

Letreiro Elíptico Faz uma seleção elíptica (ou circular, quando usada com a tecla Shift).

Letreiro de Linha Única ou Coluna Única Define a borda como uma linha ou coluna com 1 pixel de largura.

2 Especifique uma das opções de seleção na barra de opções.



Opções de seleção
A. *Novo* ***B.*** *Adicionar a* ***C.*** *Subtrair de* ***D.*** *Fazer Intersecção com*

3 Na barra de opções, especifique uma configuração de difusão. Ative ou desative a suavização de serrilhado para a ferramenta Letreiro Elíptico. Consulte "Suavização das arestas das seleções" na página 221.

4 Para as ferramentas Letreiro de Retângulo ou Letreiro Elíptico, escolha um estilo na barra de opções:

Normal Determina proporções de letreiro por meio de operações "arrastar".

Proporção Fixa Define uma proporção entre altura e largura. Digite os valores (decimais são válidos) para a proporção. Por exemplo, para desenhar um letreiro cuja largura seja o dobro da altura, digite 2 para largura e 1 para altura.

Tamanho Fixo Especifica valores definidos para a altura e a largura do letreiro. Digite os valores de pixels em números inteiros.

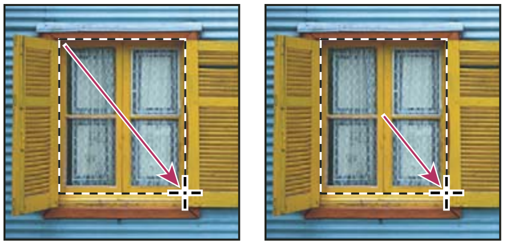
Além dos pixels (px), também é possível usar unidades específicas como polegadas (pol.) ou centímetros (cm) nos valores de altura e largura.

5 Para alinhar sua seleção a guias, a uma grade, a fatias ou a limites do documento, siga um destes procedimentos para ajustar a seleção:

- Escolha Visualizar > Ajustar ou Visualizar > Ajustar A e escolha um comando do submenu. A seleção de letreiro pode ajustar-se aos limites de um documento ou a diversos Extras do Photoshop, controlados no submenu Ajustar A.

6 Siga um destes procedimentos para fazer uma seleção:

- Com as ferramentas Letreiro de Retângulo ou Letreiro Elíptico, arraste sobre a área que deseja selecionar.
- Mantenha a tecla Shift pressionada ao arrastar para restringir o letreiro a um quadrado ou círculo (solte o botão do mouse antes de soltar a tecla Shift para manter a forma restrita).
- Para arrastar um letreiro partindo do centro, mantenha a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) pressionada depois de começar a arrastar.



Como arrastar um letreiro partindo do canto (esquerdo) e do centro (direito) de uma imagem, pressionando a tecla Alt/Option

- Com a ferramenta Letreiro de Linha Única ou Letreiro de Coluna Única, clique perto da área que será selecionada e, em seguida, arraste o letreiro até o local exato. Se nenhum letreiro estiver visível, aumente a ampliação da imagem.

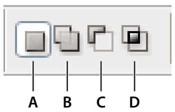
Para reposicionar um letreiro do tipo retângulo ou elíptico, primeiro arraste para criar a aresta de seleção, mantendo o botão do mouse pressionado. Em seguida, mantenha a barra de espaço pressionada e continue a arrastar. Solte a barra de espaço, mas mantenha o botão do mouse pressionado caso seja necessário continuar a ajustar a borda de seleção.

Seleção com a ferramenta Laço

A ferramenta Laço é útil para desenhar segmentos à mão livre de uma borda de seleção.

1 Selecione a ferramenta Laço e defina difusão e suavização de borda na barra de opções. (Consulte “Suavização das arestas das seleções” na página 221.)

2 Para adicionar a, subtrair de, ou fazer intersecção com uma seleção existente, clique no botão correspondente na barra de opções.



Opções de seleção
***A.** Novo **B.** Adicionar a **C.** Subtrair de **D.** Fazer Intersecção com*

3 Execute um dos seguintes procedimentos:

- Arraste para desenhar uma aresta de seleção à mão livre.
- Para alternar entre segmentos livres e de arestas retas, pressione Alt (Windows) ou Opção (Mac OS) e clique onde os segmentos devem começar e terminar. (Para apagar segmentos de reta recém-desenhados, pressione a tecla Delete.)

4 Para fechar a borda de seleção, solte o botão do mouse sem manter pressionada a tecla Alt () ou Option.

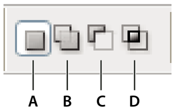
5 (Opcional) Clique em Refinar aresta para ajustar mais o limite de seleção. Consulte “Como refinar as arestas de seleção” na página 220.

Seleção com a ferramenta Laço Poligonal

A ferramenta Laço Poligonal é útil para desenhar segmentos de aresta reta de uma borda de seleção.

1 Selecione a ferramenta Laço Poligonal e escolha as opções.

2 Especifique uma das opções de seleção na barra de opções.



Opções de seleção
***A.** Novo **B.** Adicionar a **C.** Subtrair de **D.** Fazer Intersecção com*

3 (Opcional) Defina os valores de difusão e suavização de serrilhado na barra de opções. Consulte "Suavização das arestas das seleções" na página 221.

4 Clique na imagem para definir o ponto de início.

5 Siga um ou mais destes procedimentos:

- Para desenhar um segmento de reta, coloque o ponteiro no ponto em que o primeiro segmento de reta deve terminar e clique. Continue a clicar para definir as extremidades dos segmentos subseqüentes.
- Para desenhar uma linha reta em um múltiplo de 45º, mantenha pressionada a tecla Shift ao mover para clicar no próximo segmento.
- Para desenhar um segmento à mão livre, mantenha pressionada a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) e arraste. Quando terminar, solte a tecla Alt ou Option e o botão do mouse.
- Para apagar segmentos de reta recém-desenhados, pressione a tecla Delete.

6 Feche a borda de seleção:

- Coloque o ponteiro da ferramenta Laço Poligonal sobre o ponto de início (será exibido um círculo fechado ao lado do ponteiro) e clique.
- Se o ponteiro não estiver sobre o ponto de início, clique duas vezes no ponteiro da ferramenta Laço Poligonal ou clique com a tecla Ctrl (Windows) ou Command (Mac OS) pressionada.

7 (Opcional) Clique em Refinar aresta para ajustar mais o limite da seleção. Consulte "Como refinar as arestas de seleção" na página 220.

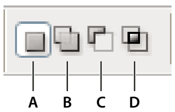
Seleção com a ferramenta Laço Magnético

Ao usar a ferramenta Laço Magnético , a borda se ajusta às arestas das áreas definidas na imagem. Essa ferramenta não está disponível para imagens de 32 bits por canal.

A ferramenta Laço Magnético é especialmente útil para a rápida seleção de objetos com arestas complexas definidas sobre planos de fundo de alto contraste.

1 Selecione a ferramenta Laço Magnético.

2 Especifique uma das opções de seleção na barra de opções.



Opções de seleção
***A.** Novo **B.** Adicionar a **C.** Subtrair de **D.** Fazer Intersecção com*

3 (Opcional) Defina os valores de difusão e suavização de serrilhado na barra de opções. Consulte "Suavização das arestas das seleções" na página 221.

4 Defina as opções desejadas:

Largura Para especificar uma largura de detecção, digite um valor de pixel para Largura. A ferramenta Laço Magnético apenas detecta arestas na distância especificada a partir do ponteiro.

Para alterar o ponto do laço para que ele indique a largura do laço, pressione a tecla Caps Lock. É possível alterar o ponteiro enquanto a ferramenta estiver selecionada, mas não em uso. Pressione o colchete à direita (]) para aumentar a largura da aresta do Laço Magnético em 1 pixel e pressione o colchete à esquerda ([) para diminuir essa largura em 1 pixel.

Contraste Para especificar a sensibilidade do laço às arestas da imagem, digite um valor entre 1% e 100% em Contraste. Um valor maior detecta apenas as arestas que contrastam fortemente com as áreas vizinhas, enquanto um valor menor detecta arestas menos contrastadas.

Freqüência Para especificar a taxa com a qual o laço define pontos de fixação, digite um valor entre 0 e 100 para Freqüência. Um valor maior ancora mais rapidamente a borda de seleção.

Em uma imagem com arestas bem definidas, faça testes com larguras e contrastes de aresta maiores e, em seguida, trace uma borda de rascunho. Em uma imagem com arestas mais suaves, faça testes com larguras e contrastes de aresta menores e, em seguida, trace uma borda com mais precisão.

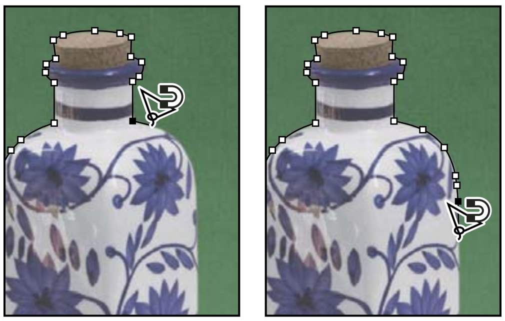
Pressão do Digitalizador Se o trabalho estiver sendo feito com uma caneta de digitalizador, selecione ou cancele a seleção de Pressão do Digitalizador. Quando essa opção está selecionada, um aumento na pressão do digitalizador diminui a largura das arestas.

5 Clique na imagem para definir o primeiro ponto de fixação. Pontos de fixação ancoram a posição da borda de seleção.

6 Solte o botão do mouse ou mantenha-o pressionado e mova o ponteiro ao longo da aresta a ser traçada.

O segmento mais recente da borda de seleção permanece ativo. À medida que o ponteiro é movido, o segmento ativo se ajusta à aresta mais definida da imagem, com base na largura de detecção definida na barra de opções. Periodicamente, a ferramenta Laço Magnético adiciona pontos de fixação à borda de seleção para ancorar os segmentos anteriores.

7 Se a borda não se ajustar à aresta desejada, clique uma vez para adicionar um ponto de fixação manualmente. Continue a traçar a aresta e adicione pontos de fixação conforme necessário.



Pontos de fixação ancoram a borda de seleção às arestas

8 Para alternar temporariamente entre as outras ferramentas de laço, siga um destes procedimentos:

- Para ativar a ferramenta Laço, mantenha pressionada a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) e arraste com o botão do mouse também pressionado.
- Para ativar a ferramenta Laço Poligonal, mantenha pressionada a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) e clique.

9 Para apagar pontos de fixação e segmentos recém-desenhados, pressione a tecla Delete até apagar os pontos de fixação referentes ao segmento desejado.

10 Feche a borda de seleção:

- Para fechar a borda com um segmento magnético à mão livre, clique duas vezes ou pressione a tecla Enter ou Return. (Para fechar a borda manualmente, arraste de volta ao ponto inicial e clique.)
- Para fechar a borda com um segmento de reta, mantenha pressionada a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) e clique duas vezes.

11 (Opcional) Clique em Refinar aresta para ajustar mais o limite da seleção. Consulte "Como refinar as arestas de seleção" na página 220.

Seleção com a ferramenta Seleção Rápida

Você pode usar a ferramenta Seleção Rápida para "pintar" rapidamente uma seleção usando uma ponta de pincel redonda ajustável. Conforme você arrasta, a seleção se expande para fora e automaticamente encontra e segue arestas definidas na imagem.

1 Selecione a ferramenta Seleção Rápida .

2 Na barra de opções, clique em uma das opções selecionadas: Novo, Adicionar à ou Subtrair de.

Novo é a opção padrão, se nada estiver selecionado. Após fazer a seleção inicial, a opção muda automaticamente para Adicionar à.

3 Para alterar o tamanho da ponta do pincel, clique no menu pop-up Pincel, na barra de opções, e digite um tamanho de pixel ou mova o controle deslizante. Use as opções do menu pop-up Tamanho para tornar o tamanho da ponta do pincel sensível à pressão da caneta ou a uma caneta digitalizadora.

Ao criar uma seleção, pressione o colchete à direita (]) para aumentar o tamanho da ponta do pincel da ferramenta Seleção Rápida; pressione o colchete à esquerda ([) para diminuir o tamanho da ponta do pincel.

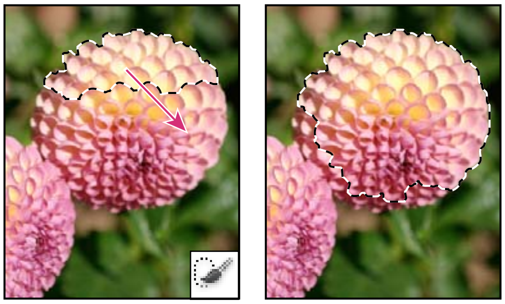
4 Escolha as opções da Seleção Rápida.

Obter Amostra de Todas as Camadas Cria uma seleção com base em todas as camadas em vez de apenas na camada selecionada atualmente.

Melhorar Automaticamente Reduz a aspereza e a obstrução nos limites da seleção. Melhorar automaticamente flui a seleção automaticamente em direção às arestas da imagem e aplica alguns dos refinamentos de aresta que podem ser aplicados manualmente na caixa de diálogo Refinar aresta com as opções Contraste e Raio.

5 Pinte dentro da parte da imagem que deseja selecionar.

A seleção aumenta conforme você pinta. Se a atualização estiver lenta, continue arrastando para dar tempo à conclusão do trabalho na seleção. Conforme você pinta próximo às arestas de uma forma, a área de seleção aumenta para seguir os contornos da aresta da forma.



Pintando com a ferramenta Seleção Rápida para aumentar a seleção

Se você parar de arrastar e depois clicar ou arrastar em uma área próxima, a seleção crescerá para incluir a nova área.

- Para subtrair de uma seleção, clique na opção Subtrair de na barra de opções e, em seguida, arraste sobre a seleção existente.
- Para alternar temporariamente entre os modos adicionar e subtrair, mantenha pressionada a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS).
- Para alterar o cursor da ferramenta, escolha Editar > Preferências > Cursores > Cursores de Pintura (Windows) ou Photoshop > Preferências > Cursores > Cursores de Pintura (Mac OS). Ponta do Pincel Normal exibe o cursor padrão da Seleção Rápida com um sinal de mais ou menos para mostrar o modo de seleção.

6 (Opcional) Clique em Refinar aresta para ajustar mais o limite da seleção. Consulte “Como refinar as arestas de seleção” na página 220.

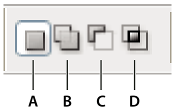
Seleção com a ferramenta Varinha Mágica

A ferramenta Varinha Mágica permite selecionar uma área colorida sistematicamente (por exemplo, uma flor vermelha) sem precisar traçar seu contorno. Você especifica a faixa de cores selecionada, ou *tolerância*, relativa à cor original em que clica.

A ferramenta Varinha Mágica não pode ser usada em imagens no modo Bitmap ou de 32 bits por canal.

1 Selecione a ferramenta Varinha Mágica .

2 Especifique uma das opções de seleção na barra de opções. O ponteiro da ferramenta Varinha Mágica se transformará dependendo da opção selecionada.



Opções de seleção
***A.** Novo **B.** Adicionar a **C.** Subtrair de **D.** Fazer Intersecção com*

3 Na barra de opções, especifique qualquer uma das alternativas a seguir:

Tolerância Determina a faixa de cores de pixels selecionados. Digite um valor em pixels entre 0 e 255. Um valor baixo seleciona as poucas cores que são muito semelhantes ao pixel clicado. Um valor mais alto seleciona uma faixa de cores mais amplo.

Suavização de Serrilhado Cria uma seleção com arestas mais suaves.

Adjacente Seleciona apenas as áreas adjacentes que usam as mesmas cores. Caso contrário, todos os pixels da imagem que usam as mesmas cores serão selecionados.

Obter Amostra de Todas as Camadas Selecione cores que usam dados de todas as camadas visíveis. Caso contrário, a ferramenta Varinha Mágica apenas selecionará cores na camada ativa.

4 Na imagem, clique na cor a ser selecionada. Se a opção Adjacente estiver selecionada, todos os pixels adjacentes, dentro da faixa de tolerância, serão selecionados. Caso contrário, todos os pixels na faixa de tolerância serão selecionados.

5 (Opcional) Clique em Refinar Aresta para ajustar mais os limites da seleção ou visualizar a seleção contra diferentes planos de fundo ou como uma máscara. Consulte “Como refinar as arestas de seleção” na página 220.

Seleção de uma faixa de cores

O comando Intervalo de cores seleciona uma cor específica ou uma faixa de cores em uma seleção existente ou na imagem inteira. Para substituir uma seleção, cancele todas as outras seleções antes de aplicar esse comando. O comando Intervalo de cores não está disponível para imagens de 32 bits por canal.

Para refinar uma seleção existente, use o comando Intervalo de cores repetidamente para selecionar um subconjunto de cores. Por exemplo, para marcar as áreas verdes em uma seleção de ciano, escolha Cianos na caixa de diálogo Intervalo de cores e clique em OK. Em seguida, abra novamente essa caixa de diálogo e selecione Verdes. (Os resultados são sutis, pois essa técnica seleciona partes de cores em uma combinação.)

1 Escolha Selecionar > Intervalo de cores.

*O Intervalo de cores também pode ser usado para refinar uma máscara de camada. Consulte “**Ajustar a opacidade de máscara ou bordas” na página 288.*

2 Escolha a ferramenta Amostras de cores no menu Selecionar.

É possível também selecionar uma cor ou uma faixa de tons no menu Selecionar, mas essa seleção não poderá ser ajustada. A opção Fora do Gamut funciona apenas em imagens RGB e Lab. (Uma cor fora do gamut consiste em uma cor RGB ou Lab que não pode ser impressa com o uso da técnica de cores de processo.)

Se estiver selecionando vários intervalos de cores na imagem, selecione Clusters de cor localizados para criar uma seleção mais precisa.

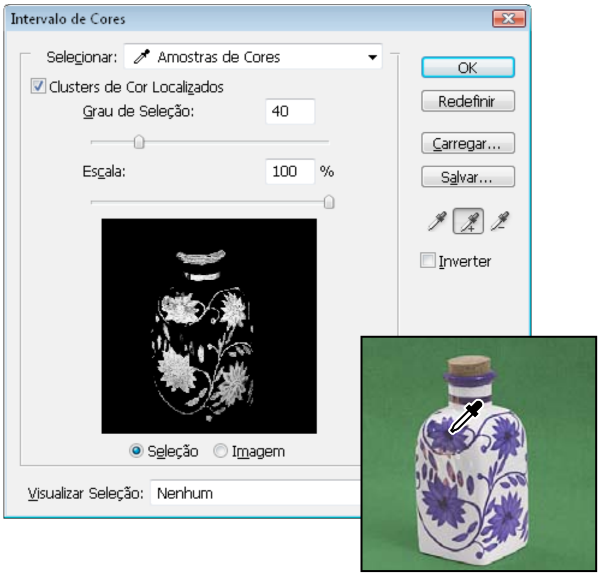
3 Selecione uma das opções de exibição:

Seleção Fornece uma visualização da seleção que resultará das cores escolhidas na imagem. Por padrão, as áreas brancas são pixels selecionados, as áreas pretas representam as não selecionadas e as áreas em cinza as parcialmente selecionadas.

Imagem Visualiza a imagem inteira. Por exemplo, é possível fazer a amostra de uma parte da imagem que não aparece na tela.

Para alternar entre as visualizações Imagem e Seleção na caixa de diálogo Intervalo de Cores, pressione Ctrl (Windows) ou Command (Mac OS).

4 Coloque o ponteiro de conta-gotas sobre a imagem ou a área de visualização e clique para fazer amostras das cores que serão incluídas.



Cor de amostragem

5 Ajuste a faixa de cores selecionada usando o controle deslizante de Grau de seleção ou digitando um valor. A configuração Grau de seleção controla a amplitude da faixa de cores na seleção e aumenta ou diminui a quantidade de pixels parcialmente selecionada (áreas em cinza na visualização da seleção). Defina um valor baixo em Grau de seleção para restringir a faixa de cores e um valor alto para aumentá-la.



O aumento do grau de seleção amplia a seleção

Se tiver selecionado Clusters de cor localizados, use o controle deslizante Intervalo para controlar a distância ou a proximidade de uma cor em relação aos pontos de amostra que serão incluídos na seleção. Por exemplo, a imagem contém flores amarelas no primeiro plano e no plano de fundo, mas você deseja selecionar apenas as flores no primeiro plano. Faça uma amostra das cores das flores em primeiro plano e reduza o Intervalo para que flores com a mesma cor no plano de fundo não sejam selecionadas.

6 Ajuste a seleção:

- Para adicionar cores, selecione o conta-gotas com sinal de adição e clique na imagem ou área de visualização.
- Para remover cores, selecione o conta-gotas com sinal de subtração e clique na imagem ou área de visualização.

Para ativar temporariamente o conta-gotas com sinal de adição, mantenha a tecla Shift pressionada. Mantenha pressionada a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) para ativar o conta-gotas com sinal de subtração.

7 Para visualizar a seleção na janela da imagem, escolha a opção Visualização de seleção:

Nenhum Mostra a imagem original.

Tons de cinza mostra branco para pixels completamente selecionado pixels, cinza para parcialmente selecionados, e preto para não selecionados.

Fosco preto Mostra a imagem original para os pixels selecionados, e preto para não selecionados. Esta opção é boa para imagens brilhantes.

Branco fosco Mostra a imagem original para os pixels selecionados, e branco para os não selecionados. Esta opção é boa para imagens escuras.

Máscara rápida mostra áreas não selecionadas como uma sobreposição rubylith (ou uma cor personalizada que você especificou na caixa de diálogo Opções de máscara rápida).

8 Para reveter à seleção original, mantenha pressionada a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) e clique em Redefinir.

9 Para salvar e carregar as configurações atuais de faixa de cores, use os botões Salvar e Carregar na caixa de diálogo Intervalo de cores.

Nota: *se for exibida a mensagem "Nenhum pixel está mais de 50% selecionado", a borda de seleção não ficará visível. Talvez a cor escolhida na imagem pelo menu Selecionar, como Vermelhos, não contenha nenhuma matiz vermelha com saturação bastante alta.*

Ajuste de seleções de pixels

Como mover, ocultar ou inverter uma seleção

É possível mover uma borda de seleção ao redor de uma imagem, ocultá-la e inverter uma seleção de forma a selecionar a parte da imagem que ainda não havia sido selecionada.

Nota: *para mover a seleção em si, e não a borda, use a ferramenta Mover. Consulte "Como mover uma seleção" na página 223.*

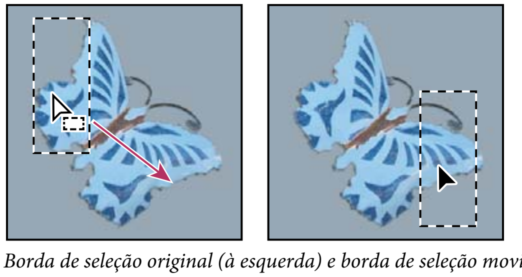
Mais tópicos da Ajuda

"Como mostrar ou ocultar Extras" na página 38

Como mover uma borda de seleção

1 Usando qualquer ferramenta de seleção, escolha Nova Seleção na barra de opções e coloque o ponteiro na parte interna da borda de seleção. O ponteiro muda para indicar que é possível mover a seleção.

2 Arraste a borda para delimitar uma área diferente da imagem. É possível arrastar uma borda de seleção até um certo ponto além dos limites da tela de pintura. Quando ela for arrastada de volta, a borda original reaparecerá intacta. Também é possível arrastar a borda de seleção até outra janela de imagem.



Borda de seleção original (à esquerda) e borda de seleção movida (à direita)

Transformações geométricas podem ser aplicadas para alterar a forma de uma borda de seleção. (Consulte “Aplicação de transformações” na página 172.)

Controle do movimento de uma seleção

- Para restringir a direção a múltiplos de 45°, comece a arrastar e, em seguida, mantenha a tecla Shift pressionada enquanto continua a arrastar.
- Para mover a seleção em incrementos de 1 pixel, use uma tecla de seta.
- Para mover a seleção em incrementos de 10 pixels, mantenha a tecla Shift pressionada e use uma tecla de seta.

Como ocultar ou mostrar as arestas de seleção

Siga um destes procedimentos:

- Escolha Visualizar > Extras. Esse comando mostra ou oculta áreas de seleção, grades, guias, demarcadores de destino, fatias, comentários, bordas de camadas, contagem e guias inteligentes.
- Escolha Visualizar > Mostrar > Arestas de Seleção. Esse procedimento alterna a visualização das arestas de seleção e afeta apenas a seleção atual. As arestas de seleção reaparecerão quando uma seleção diferente for feita.

Seleção das partes não selecionadas de uma imagem

❖ Escolha Selecionar > Inverter.

É possível usar essa opção para selecionar um objeto situado contra um plano de fundo de cor sólida. Selecione o plano de fundo com a ferramenta Varinha mágica e, em seguida, inverta a seleção.

Ajuste manual de seleções

É possível usar as ferramentas de seleção para adicionar ou subtrair áreas em uma seleção existente de pixels.

Antes adicionar ou subtrair manualmente áreas em uma seleção, se desejar, defina os valores de difusão e suavização de serrilhado na barra de opções com as mesmas configurações usadas na seleção original.

Adição de áreas em uma seleção ou seleção de uma área adicional

1 Faça uma seleção.

2 Usando qualquer ferramenta de seleção, siga um destes procedimentos:

- Na barra de opções, escolha Adicionar à Seleção e arraste para aumentar a seleção.
- Mantenha a tecla Shift pressionada e arraste para aumentar a seleção.

Um sinal de adição aparecerá ao lado do ponteiro ao adicionar áreas em uma seleção.

Subtração de áreas em uma seleção

1 Faça uma seleção.

2 Usando qualquer ferramenta de seleção, siga um destes procedimentos:

- Na barra de opções, escolha a opção Subtrair da Seleção e arraste para fazer a interseção com outras seleções.
- Mantenha pressionada a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) e arraste para subtrair outra seleção.

Um sinal de subtração aparecerá ao lado do ponteiro ao subtrair áreas em uma seleção.

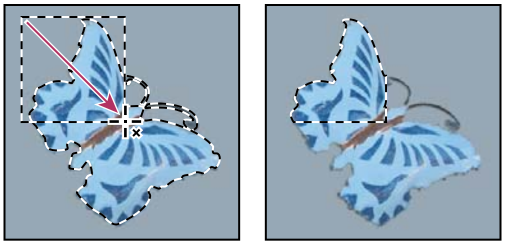
Seleção apenas de uma área que sofreu intersecção com outras seleções

1 Faça uma seleção.

2 Usando qualquer ferramenta de seleção, execute um destes procedimentos:

- Na barra de opções, selecione Fazer Intersecção com Seleção e arraste.
- Mantenha pressionadas as teclas Alt+Shift (Windows) ou Option+Shift (Mac OS) e arraste sobre a parte da seleção original desejada.

Um "x" aparecerá próximo ao ponteiro enquanto você estiver selecionando uma área que sofreu intersecção.



Seleções que sofreram intersecção

Expansão ou redução de uma seleção com base em um número específico de pixels

1 Use uma ferramenta de seleção para fazer uma seleção.

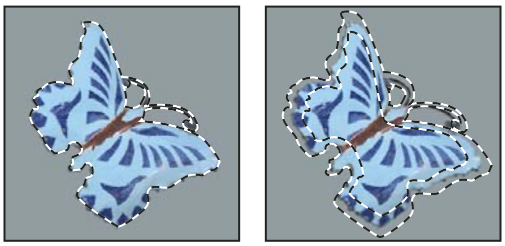
2 Escolha Selecionar > Modificar > Expansão ou Redução.

3 Para Expandir Em ou Contrair Em, digite um valor de pixel entre 1 e 100 e clique em OK.

A borda é ampliada ou reduzida de acordo com o número especificado de pixels. (Todas as partes da borda de seleção que seguem a mesma direção da aresta da tela de pintura permanecem inalteradas pelo comando Expandir.)

Criação de uma seleção em torno de uma borda de seleção

O comando Borda permite selecionar uma largura de pixels dentro e fora de uma borda de seleção existente. Isso pode ser útil quando for necessário selecionar uma borda ou banda de pixels em torno da área de uma imagem, em vez da área em si, por exemplo, para limpar um efeito de halo ao redor de um objeto colado.



Seleção original (esquerda) e depois do comando Borda: 5 pixels (direita)

1 Use uma ferramenta de seleção para fazer uma seleção.

2 Escolha Selecionar > Modificar > Borda.

3 Digite um valor entre 1 e 200 pixels para a largura da borda da nova seleção e clique em OK.

A nova seleção emoldura a área selecionada anteriormente e é incluída dentro da borda de seleção original. Por exemplo, uma largura de borda de 20 pixels cria uma nova seleção com arestas suaves que se estende por 10 pixels dentro da borda de seleção original e 10 pixels fora dela.

Expansão de uma seleção para incluir áreas com cores semelhantes

Siga um destes procedimentos:

- Escolha Selecionar > Aumentar para incluir todos os pixels adjacentes que estejam dentro da faixa de tolerância especificada nas opções da Varinha mágica.
- Escolha Selecionar > Semelhante para incluir os pixels de toda a imagem, e não apenas os adjacentes, que estejam dentro faixa de tolerância.

Para aumentar a seleção em incrementos, escolha um desses comandos mais de uma vez.

Nota: *os comandos Aumentar e Semelhante não podem ser usados em imagens no Bitmap ou de 32 bits por canal.*

Limpeza de pixels dispersos em uma seleção com base em cores

1 Escolha Selecionar > Modificar > Suavizar.

2 Para obter um Raio da Amostra, digite um valor de pixel entre 1 e 100 e clique em OK.

Para cada pixel na seleção, o Photoshop examina os pixels ao redor, conforme a distância especificada na configuração de raio. Se mais da metade dos pixels adjacentes for selecionada, o pixel permanecerá na seleção e os pixels não selecionados ao redor serão adicionados a ela. Se menos da metade dos pixels adjacentes for selecionada, o pixel será removido da seleção. O efeito geral é reduzir os fragmentos e suavizar os vértices e as linhas irregulares na seleção.

Como refinar as arestas de seleção

A opção Efetuar o ajuste fino da aresta melhora a qualidade das arestas de seleção e permite visualizar a seleção contra diferentes planos de fundo para facilitar a edição. As opções de Efetuar o ajuste fino da aresta também podem ser usadas para efetuar o ajuste fino de uma máscara de camada. (Consulte “Ajustar a opacidade de máscara ou bordas” na página 288.)

Para um vídeo sobre Refinar aresta, consulte www.adobe.com/go/lrvid5002_ps_en

1 Crie uma seleção com qualquer ferramenta de seleção.

2 Na barra de opções, clique em Efetuar o ajuste fino da aresta, ou escolha Selecionar > Efetuar o ajuste fino da aresta. A seguir, defina as seguintes opções:

Modo de visualização No menu suspenso, escolha um modo para alterar como a seleção é exibida. Para obter informações sobre cada modo, passe o ponteiro do mouse sobre ele até que uma dica de ferramenta apareça. Mostrar original exibe a seleção original para comparação. Mostrar o raio exibe a borda de seleção onde ocorre o ajuste fino.

Ferramentas Efetuar o ajuste fino do raio e Apagar os ajustes finos Permite ajustar com precisão a área da borda na qual ocorre o ajuste fino. Para alternar rapidamente de uma ferramenta para outra, pressione Alt (Windows) ou Opção (Mac OS). Para alterar o tamanho do pincel, pressione as teclas de colchete.

Pincele sobre áreas suaves, como cabelo ou pêlo para adicionar detalhes perfeitos à seleção.

Raio inteligente Ajusta automaticamente o raio de bordas duras e suaves encontradas na região da borda. Desmarque este opção se a borda tiver aresta uniformemente suave ou irregular, ou se você desejar controlar a configuração de Raio e pincéis de refinamento com mais precisão.

Raio Determina o tamanho da borda de seleção na qual ocorre o ajuste fino da borda. Use um raio pequeno para arestas nítidas e um grande para arestas mais suaves.

Suavidade Reduz áreas irregulares ("montanhas e vales") na borda de seleção, criando um contorno mais suave.

Pena Desfoca a transição entre a seleção e os pixéis circundantes.

Contraste Quando aumentado, as transições de arestas suaves ao longo da borda da seleção tornam-se mais abruptas. Normalmente, no entanto, a opção Raio inteligente e as ferramentas de ajuste fino são mais eficazes.

Deslocar aresta Move as bordas de arestas suaves para dentro com valores negativos ou para fora com positivos. Deslocar essas bordas para dentro pode ajudar a remover de arestas da seleção cores de plano de fundo não desejadas.

Descontaminar cores Substitui margens de cor pela cor de pixels circundantes totalmente selecionados. A intensidade da substituição de cores é proporcional à suavidade das arestas de seleção.

Importante: *Como esta opção altera cor de pixels, ela requer a saída para uma nova camada ou documento. Conserve a camada original para você poder voltar atrás, se necessário. (Para visualizar com facilidade alterações na cor do pixel, escolha Revelar a camada para o modo de exibição.)*

Montante Altera o nível de descontaminação e a substituição da margem.

Saída para Determina se a seleção com ajuste fino se torna uma seleção ou máscara na camada atual, ou produz uma nova camada ou documento.

Suavização das arestas das seleções

É possível suavizar as arestas sólidas de uma seleção aplicando suavização de serrilhado e difusão.

Suavização de serrilhado Suaviza as arestas irregulares de uma seleção, facilitando suavizando a transição de cores entre os pixels das arestas e do plano de fundo. Como apenas os pixels das arestas são alterados, nenhum detalhe é perdido. A suavização de serrilhado é útil ao recortar, copiar e colar seleções para criar imagens compostas.

A suavização de serrilhado está disponível para as ferramentas Laço, Laço Poligonal, Laço Magnético, Letreiro Elíptico e Varinha Mágica. (Selecione uma ferramenta para exibir a respectiva barra de opções.)

Nota: *é necessário especificar essa opção antes de usar as ferramentas. Após a conclusão da seleção, não será possível adicionar suavização de serrilhado.*

Difusão Desfoca arestas criando limites de transição entre a seleção e os pixels adjacentes. Esse desfoque pode causar uma certa perda de detalhes na aresta da seleção.

É possível definir a difusão para as ferramentas Letreiro, Laço, Laço Poligonal ou Laço Magnético à medida que elas são usadas. Outra alternativa é adicionar a difusão a uma seleção existente.

Nota: *os efeitos de difusão se tornam evidentes somente depois que a seleção é movida, recortada, copiada ou preenchida.*

Seleção de pixels usando a suavização de serrilhado

1 Selecione a ferramenta Laço, Laço Poligonal, Laço Magnético, Letreiro Elíptico ou Varinha Mágica.

2 Na barra de opções, selecione Suavização de Serrilhado.

Definição de uma aresta difusa para uma ferramenta de seleção

1 Selecione qualquer uma das ferramentas de laço ou de letreiro.

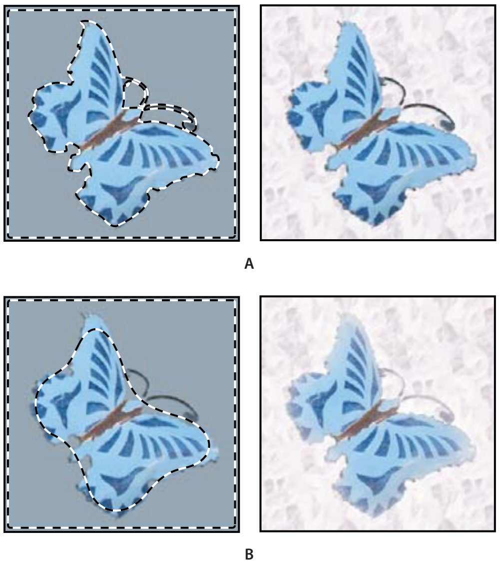
2 Digite um valor de Difusão na barra de opções. Esse valor define a largura da aresta difusa e pode variar entre 0 e 250 pixels.

Definição de uma aresta difusa para uma seleção existente

1 Escolha Selecionar > Modificar > Difusão.

2 Digite um valor para o Raio de Difusão e clique em OK.

Nota: *uma pequena seleção feita com um raio de difusão extenso pode ser tão sutil a ponto de tornar suas arestas invisíveis e, portanto, não selecionáveis. Se a mensagem "Nenhum pixel está mais de 50% selecionado" for exibida, diminua o raio de difusão ou aumente o tamanho da seleção. Ou clique em OK para aceitar a configuração atual da máscara e criar uma seleção na qual as arestas não possam ser visualizadas.*



Seleção sem e com difusão.
A. *Seleção sem difusão, a mesma seleção preenchida com um padrão* ***B.*** *Seleção com difusão, a mesma seleção preenchida com um padrão*

Remoção de pixels de borda de uma seleção

Ao mover ou colar uma seleção com suavização de serrilhado, alguns pixels adjacentes à borda de seleção são incluídos com essa seleção, o que pode acabar gerando uma borda ou halo ao redor das arestas da seleção colada. Estes comandos de Camada > Fosco permitem editar pixels de aresta não desejados:

- A Descontaminação de cores substitui cores do plano de fundo em pixéis de borda com a cor de pixels circundantes totalmente selecionados.
- O comando Remover borda substitui a cor de pixels de borda pela cor de pixels mais afastados da aresta de seleção que não contenham a cor do plano de fundo.
- Os comandos Remover Preto Fosco e Remover Branco Fosco são úteis quando o serrilhado de uma seleção está suavizado em contraste a um plano de fundo branco ou preto e essa seleção deve ser colada em um plano de fundo diferente. Por exemplo, um texto preto com serrilhado suavizado sobre um plano de fundo branco possui arestas com pixels cinzas, que ficam visíveis em contraste a um plano de fundo colorido.

Também é possível remover áreas de borda usando os controles deslizantes de Mesclagem Avançada, na caixa de diálogo Estilos de Camada, para remover ou tornar transparentes as áreas da camada. Nesse caso, as áreas pretas ou brancas ficariam transparentes. Clique nos controles deslizantes com a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) pressionada para separá-los e, assim, permitir a remoção de pixels de borda e a preservação de uma aresta suave.

Redução de bordas em uma seleção

1. Escolha Camada > Resíduos > Remover Borda.
2. Digite um valor na caixa Largura para especificar a área na qual procurar os pixels de substituição. Na maioria dos casos, uma distância de 1 ou 2 pixels é suficiente.
3. Clique em OK.

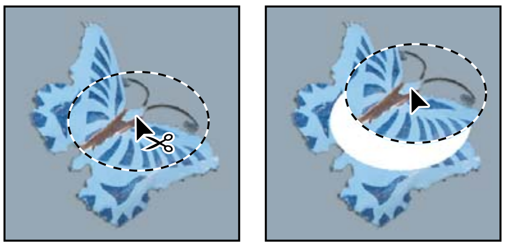
Remoção do tom fosco de uma seleção

❖ Escolha Camada > Resíduos > Remover Preto Fosco ou Camada > Resíduos > Remover Branco Fosco.

Movendo, copiando e excluindo pixels selecionados

Como mover uma seleção

1. Selecione a ferramenta Mover .
2. Mova o ponteiro na parte interna da borda de seleção e arraste a seleção até uma nova posição. Se várias áreas tiverem sido selecionadas, todas elas serão movidas durante a operação “arrastar”.



Seleção original (à esquerda) e após a movimentação da seleção com a ferramenta Mover (à direita)

Cópia de seleções

A ferramenta Mover pode ser usada para copiar seleções à medida que são arrastadas dentro de imagens ou entre imagens. Outra alternativa é copiar e mover seleções com os comandos Copiar, Copiar Mesclado, Recortar e Colar. Arrastar com a ferramenta Mover economiza memória porque a área de transferência não é usada.

Quando uma seleção ou uma camada é colada entre imagens com resoluções diferentes, os dados colados mantêm suas dimensões em pixels. Isso pode fazer com que a área colada fique desproporcional à nova imagem. Use o comando Tamanho da Imagem para que as imagens de origem e de destino tenham a mesma resolução antes de copiar e colar, ou use o comando Transformação Livre para redimensionar o conteúdo colado.

Nota: *Dependendo das configurações de gerenciamento de cores e do perfil de cores associados ao arquivo (ou aos dados importados), talvez seja necessário especificar como as informações de cores deverão ser manipuladas no arquivo (ou nos dados importados).*

Mais tópicos da Ajuda

"Sobre máscaras de camada e de vetor" na página 286

Compreensão dos comandos Copiar e Colar

Copiar Copia a área selecionada na camada ativa.

Copiar Mesclado Cria uma cópia mesclada de todas as camadas visíveis na área selecionada.

Colar Cola uma seleção copiada em outra parte da imagem ou em outra imagem como uma nova camada. Se já houver uma seleção, o comando Colar colocará a seleção copiada sobre a seleção atual. Sem uma seleção ativa, o comando Colar colocará a seleção copiada no centro da área de visualização.

Colar no local Se a área de transferência contiver pixels copiados de outro documento do Photoshop, cola a seleção no mesmo local relativo no documento de destino como ele está ocupado na origem.

Colar dentro ou Colar fora Cola uma seleção copiada dentro ou fora de outra seleção em qualquer imagem. A seleção de origem é colada em uma nova camada, e a borda de seleção de destino é convertida em uma máscara de camada.

Cópia de uma seleção

1 Selecione a área a ser copiada.

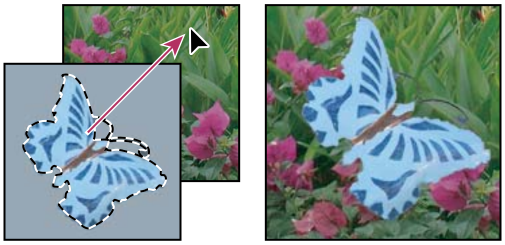
2 Escolha Editar > Copiar ou Editar > Copiar Mesclado.

Cópia de uma seleção ao arrastar

1 Selecione a ferramenta Mover ou mantenha pressionada a tecla Ctrl (Windows) ou Command (Mac OS) para ativá-la.

2 Mantenha pressionada a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) e arraste a seleção a ser copiada e movida.

Ao copiar entre imagens, arraste a seleção a partir da janela de imagem ativa até a janela de imagem de destino. Se nada estiver selecionado, toda a camada ativa será copiada. À medida que a seleção for arrastada sobre outra janela de imagem, uma borda realçará a janela se for possível soltar a seleção nessa janela.



Como arrastar uma seleção até outra imagem

Criação de várias cópias de uma seleção em uma imagem

1 Selecione a ferramenta Mover ou mantenha pressionada a tecla Ctrl (Windows) ou Command (Mac OS) para ativá-la.

2 Copie a seleção:

- Mantenha pressionada a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) e arraste a seleção.
- Para copiar a seleção e deslocar a réplica em 1 pixel, mantenha a tecla Alt, ou Option, pressionada e pressione uma tecla de seta.
- Para copiar a seleção e deslocar a cópia em 10 pixels, pressione as teclas Alt+Shift (Windows) ou Option+Shift (Mac OS) e uma tecla de seta.

Enquanto a tecla Alt ou Option permanecer pressionada, sempre que uma tecla de seta for pressionada, uma cópia da seleção será criada e deslocada a partir da última réplica com base na distância especificada. Nesse caso, a cópia é feita na mesma camada.

Colar uma seleção dentro ou fora de outra

1 Recorte ou copie a parte da imagem a ser colada.

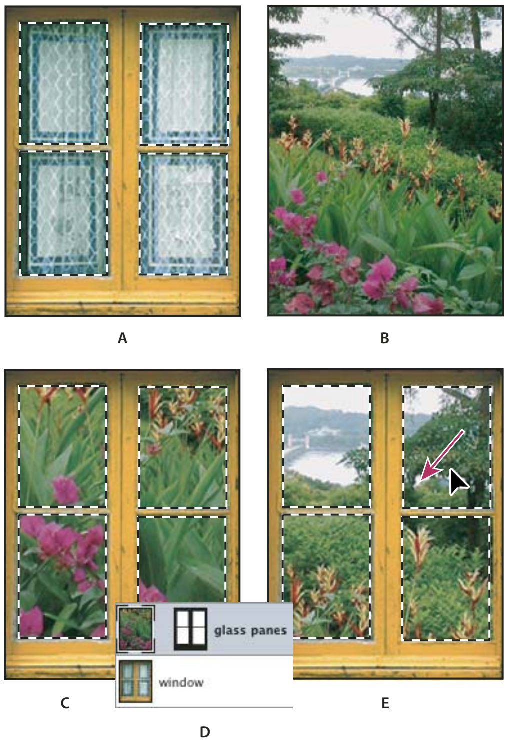
2 Na mesma imagem ou em outra, selecione a área que você quer colar dentro ou fora.

Nota: *Se você estiver colando fora, selecione uma área menor do que a seleção copiada.*

3 Execute um dos seguintes procedimentos:

- Escolha Editar > Colar especial > Colar dentro. O conteúdo da seleção de origem aparece dentro da seleção de destino.
- Escolha Editar > Colar especial> Colar fora. O conteúdo da seleção de origem aparece dentro da seleção de destino.

A operação Colar dentro ou Colar fora, adiciona uma camada e uma máscara de camada à imagem. No painel Camadas, a nova camada contém uma miniatura de camada para a seleção colada ao lado de uma miniatura de máscara de camada. A máscara de camada baseia-se na seleção colada: a seleção fica sem máscara (branco) e o resto da camada fica com máscara (preto). A camada e a máscara da camada não estão vinculadas, ou seja, podem ser movidas isoladamente.



Uso do comando Colar em
A. *Painéis de janela selecionados* ***B.*** *Imagem copiada* ***C.*** *Comando Colar em* ***D.*** *Miniaturas e máscara de camada no painel Camadas*
E. *Imagem colada reposicionada*

4 Selecione a ferramenta Mover ou mantenha pressionada a tecla Ctrl (Windows) ou Command (Mac OS) para ativá-la. Em seguida, arraste o conteúdo de origem até que a área desejada apareça através da máscara.

5 Para especificar a proporção da imagem subjacente que poderá ser visualizada, clique na miniatura de máscara de camada, localizada no painel Camadas, selecione uma ferramenta de pintura e edite a máscara:

- Para ocultar uma parte maior da imagem subjacente à camada, pinte a máscara com preto.
- Para mostrar uma parte maior da imagem subjacente à camada, pinte a máscara com branco.
- Para mostrar parcialmente a imagem subjacente à camada, pinte a máscara com cinza.

6 Se estiver satisfeito com os resultados, escolha Camada > Mesclar para Baixo para mesclar a nova camada e a máscara de camada à camada subjacente e tornar as alterações permanentes.

Cópia entre aplicativos

É possível usar os comandos Recortar, Copiar ou Colar para copiar seleções do Photoshop e colá-las em outros aplicativos ou colar a arte-final de outros aplicativos no Photoshop. A seleção recortada ou copiada permanece na área de transferência até que seja feito o mesmo com outra seleção. Também é possível copiar a arte-final entre o Photoshop e o Illustrator usando os recursos de arrastar e soltar.

Em alguns casos, o conteúdo da área de transferência é convertido em uma imagem de varredura. O Photoshop enviará prompts no momento em que a arte-final for ser rasterizada.

Nota: *A imagem é rasterizada com a resolução do arquivo no qual ela foi colada. Objetos inteligentes de vetor não são rasterizados.*

Mais tópicos da Ajuda

"Sobre objetos inteligentes" na página 276

"Sobre formatos e compactação de arquivos" na página 436

"Remoção de pixels de borda de uma seleção" na página 222

Colagem de arte-final PostScript de outro aplicativo

1 No aplicativo de suporte, selecione a arte-final e escolha Editar > Copiar.

2 Selecione a imagem na qual a seleção será colada.

3 Escolha Editar > Colar.

4 Na caixa de diálogo Colar, selecione uma destas opções Colar Como:

Objeto Inteligente Insere a arte-final em uma nova camada como um objeto inteligente.

Pixels Rasteriza a arte-final à medida que ela é colada. Esse procedimento converte em pixels a arte-final vetorial matematicamente definida.

Demarcadores Cola a cópia como um demarcador no painel Demarcadores. Ao copiar textos do Illustrator, primeiro é necessário convertê-los em contornos.

Formar Camada Cria uma nova camada de forma que usa o demarcador como máscara de vetor.

Nota: *durante o processo de cópia da arte-final do Adobe Illustrator, as preferências padrão da área de transferência nesse programa podem impedir que a caixa de diálogo Colar seja exibida no Photoshop. Na área Controle de Arquivo e área de Transferência da caixa de diálogo Preferências do Illustrator, selecione AICB para que as opções de Colar sejam exibidas quando a arte-final for colada no Photoshop.*

5 Se a opção Colar como Pixels tiver sido escolhida na etapa anterior, será possível escolher Suavização de Serrilhado na barra de opções para fazer uma transição suave entre as arestas da seleção e os pixels adjacentes.

***Nota:** os comandos de Resíduos poderão ser usados se os dados já estiverem mesclados e se você estiver tentando extrair novamente os dados rasterizados.*

Como salvar o conteúdo da área de transferência ao sair do Photoshop

1 Siga um destes procedimentos:

- (Windows) Escolha Editar > Preferências > Geral.
- (Mac OS) Escolha Photoshop > Preferências > Geral.

2 Selecione Exportar área de transferência para salvar o conteúdo da área de transferência do Photoshop ao sair do programa.

Cópia de arte-final com os recursos de arrastar e soltar

❖ Siga um destes procedimentos:

- Arraste um ou mais objetos vetoriais do Illustrator para uma imagem aberta no Photoshop. Essa ação cria uma camada vetorial Objeto Inteligente na imagem. Escolha Camada > Objetos Inteligentes > Editar Conteúdo para abrir novamente o conteúdo no Illustrator e editá-lo.
- Para copiar o objeto vetorial como um demarcador no Photoshop, mantenha pressionada a tecla Ctrl (Windows) ou Command (Mac OS) ao arrastar do Illustrator.
- Para copiar o conteúdo da camada atual selecionada do Photoshop para o Illustrator, use a ferramenta Mover e arraste o conteúdo da janela do Photoshop para um documento aberto do Illustrator.

Remoção (recorte) de um objeto de uma fotografia

1 No painel Camadas, selecione a camada que contém o objeto a ser removido.

2 Usando uma ferramenta de seleção, escolha o objeto a ser removido.

3 Se for necessário refinar a seleção, clique no botão Modo Máscara Rápida na caixa de ferramentas. O Photoshop mascara ou cobre as áreas não selecionadas da imagem com uma cor translúcida. Na barra de opções, selecione um pincel e um tamanho de pincel apropriado. Pinte de preto para adicionar à máscara e pinte de branco para revelar uma parte maior da imagem.

4 Para remover o objeto selecionado, escolha Editar > Recortar.

Exclusão de pixels selecionados

❖ Escolha Editar > Apagar ou pressione a tecla Backspace (Windows) ou Delete (Mac OS). Para recortar uma seleção para a área de transferência, escolha Editar > Recortar.

A exclusão de uma seleção em uma camada do plano de fundo substitui a cor original com a cor do plano de fundo. A exclusão de uma seleção em uma camada padrão substitui a cor original com a transparência da camada.

Canais

Sobre canais

Canais são imagens em tons de cinza que armazenam diferentes tipos de informações:

- Os *canais de informação de cor* são criados automaticamente quando uma imagem é aberta.) O modo de cores da imagem determina o número de canais de cores criados. Por exemplo, uma imagem RGB tem um canal para cada cor (vermelho, verde e azul) e um canal de composição usado para editar a imagem.
- *Canais alfa* armazenam seleções como imagens em tons de cinza. Adicione canais alfa para criar e armazenar máscaras, que permitem manipular e proteger partes de uma imagem.
- *Canais de cores spot* especificam chapas adicionais para impressão com tintas de cores spot.

  Uma imagem pode ter até 56 canais. Todos os novos canais possuem as mesmas dimensões e o mesmo número de pixels que a imagem original.

  O tamanho de arquivo necessário para um canal depende das informações de pixels no canal. Determinados formatos de arquivo, incluindo os formatos TIFF e Photoshop, compactam informações de canais e podem economizar espaço. O tamanho de um arquivo não compactado, incluindo canais alfa e camadas, é exibido como o valor mais à direita na barra de status na parte inferior da janela quando você escolhe Tamanhos do documento no menu pop-up.

  Nota: *desde que um arquivo seja salvo em um formato que ofereça suporte ao modo de cores da imagem, os canais de cores serão preservados. Os canais alfa são preservados somente quando um arquivo é salvo nos formatos Photoshop, PDF, TIFF, PSB ou Raw. O formato DCS 2.0 preserva apenas canais de spot. Salvar em outros formatos pode fazer com que as informações do canal sejam descartadas.*

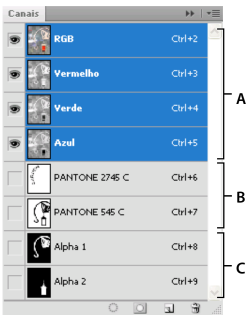
Mais tópicos da Ajuda

“Sobre cores spot” na página 469

“Sobre máscaras e canais alfa” na página 232

Visão geral do painel Canais

O painel Canais relaciona todos os canais na imagem — primeiro o canal de composição (para imagens RGB, CMYK e Lab). Uma miniatura do conteúdo do canal aparece à esquerda do seu nome; a miniatura é atualizada automaticamente quando o canal é editado.



Tipos de canal
A. *Canais de cores* ***B.*** *Canais de spot* ***C.*** *Canais alfa*

Exibir o painel Canais

❖ Escolha Windows > Canais.

Como redimensionar ou ocultar miniaturas de canais

❖ Escolha Opções de painel no menu do painel Canais. Clique em um tamanho de miniatura ou em Nenhum para desativar a exibição de miniaturas.

A visualização de miniaturas é um modo conveniente rastrear o conteúdo do canal, no entanto, desativar a exibição de miniaturas pode aprimorar o desempenho.

Como mostrar ou ocultar um canal

Use o painel Canais para visualizar combinações de canais na janela do documento. Por exemplo, visualize um canal alfa e o canal de composição juntos para ver como as alterações feitas no canal alfa se relacionam com a imagem inteira.

❖ Clique na coluna do olho ao lado do canal para mostrar ou ocultar esse canal. (Clique no canal de composição para visualizar todos os canais de cores padrão. O canal de composição é exibido sempre que todos os canais de cores estão visíveis.)

Para mostrar ou ocultar vários canais, arraste até a coluna do olho no painel Canais.

Como mostrar em cores os canais coloridos

Canais individuais são exibidos em tons de cinza. Em imagens RGB, CMYK ou Lab, pode-se visualizar canais individuais em cores. (Em imagens Lab, apenas os canais *a* e *b* aparecem em cores.) Se mais de um canal estiver ativo, os canais sempre serão exibidos em cores.

É possível alterar o padrão para mostrar os canais de cores individuais em cores. Quando um canal está visível na imagem, aparece um ícone de olho à esquerda do painel.

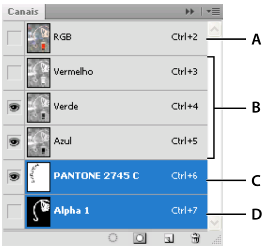
1 Siga um destes procedimentos:

- No Windows, escolha Editar > Preferências > Interface.
- No Mac OS, escolha Photoshop > Preferências> Interface.

2 Selecione Mostrar Canais em Cores e clique em OK.

Seleção e edição de canais

Selecione um ou mais canais no painel Canais. Os nomes de todos os canais selecionados, ou *ativos*, estão realçados.



Seleção de vários canais
A. *Não visível ou editável* ***B.*** *Visível, mas não selecionado para edição* ***C.*** *Selecionado para visualização e edição* ***D.*** *Selecionado para edição, mas não para visualização*

- Para selecionar um canal, clique no nome do canal. Pressione a tecla Shift e clique para selecionar (ou cancelar a seleção) vários canais.
- Ao editar um canal, selecione-o e use a ferramenta de pintura ou de edição para pintar a imagem. É possível pintar somente um canal por vez. Pinte com branco para adicionar a cor do canal selecionado com intensidade de 100%. Pinte com um valor de cinza para adicionar a cor do canal com uma intensidade mais baixa. Pinte com preto para remover completamente a cor do canal.

Como reorganizar e renomear canais alfa e de spot

Os canais de spot ou alfa poderão ser movidos sobre os canais de cores padrão apenas se a imagem estiver no modo Multicanal (Imagem > Modo > Multicanal). Para obter mais informações sobre limitações do modo, consulte “Modo Multicanal” na página 81.

- Para alterar a ordem dos canais alfa ou de spot, arraste o canal para cima ou para baixo no painel Canais. Quando uma linha aparecer na posição desejada, solte o botão do mouse.

Nota: *As cores spot são sobreimpressas na ordem em que aparecem, de cima para baixo, no painel Canais.*

- Para renomear um canal alfa ou de spot, clique duas vezes no nome do canal no painel Canais e digite o novo nome.

Mais tópicos da Ajuda

“Criação de um novo canal de spot” na página 470

Duplicação de canais

É possível copiar um canal e usá-lo na imagem atual ou em outra imagem.

Duplicação de canais

Se estiver duplicando canais alfa entre imagens, eles deverão ter dimensões em pixels idênticas. Não é possível duplicar um canal em uma imagem no modo Bitmap.

1. No painel Canais, selecione o canal que será duplicado.
2. Escolha Duplicar Canal no menu da painel Canais.
3. Digite um nome para o canal duplicado.
4. Para Documento, siga um destes procedimentos:

- Escolha um destino. Somente imagens abertas com dimensões em pixels idênticas às da imagem atual estão disponíveis. Para duplicar o canal no mesmo arquivo, selecione o arquivo atual do canal.

- Escolha Novo para copiar o canal em uma nova imagem, criando uma imagem multicanal que contém um único canal. Digite um nome para a nova imagem.

5 Para inverter as áreas selecionadas e mascaradas no canal duplicado, selecione Inverter.

Duplicação de um canal na imagem

1 No painel Canais, selecione o canal que deseja duplicar.

2 Arraste o canal para o botão Criar Novo Canal , na parte inferior do painel.

Duplicação de um canal em outra imagem

1 No painel Canais, selecione o canal que deseja duplicar.

2 Verifique se a imagem de destino está aberta.

Nota: *a imagem de destino não precisa ter as mesmas dimensões em pixels que o canal duplicado.*

3 Siga um destes procedimentos:

- Arraste o canal do painel Canais para a janela da imagem de destino. O canal duplicado é exibido na parte inferior do painel Canais.
- Escolha Selecionar > Tudo e escolha Editar > Copiar. Selecione o canal na imagem de destino e escolha Editar > Colar. O canal colado sobrescreve o canal existente.

Divisão de canais em imagens separadas

Somente os canais de imagens achatadas podem ser divididas. A divisão de canais é útil quando você deseja reter informações de canais individuais em um formato de arquivo que não preserva canais.

❖ Para dividir canais em imagens separadas, escolha Dividir Canais no menu do painel Canais.

O arquivo original é fechado e os canais individuais são exibidos em janelas de imagens em tons de cinza separadas. As barras de título nas novas janelas mostram o nome do arquivo original e o canal. Salve e edite as novas imagens separadamente.

Mesclagem de canais

Várias imagens em tons de cinza podem ser combinadas como canais de uma só imagem. As imagens a serem mescladas devem estar no modo Tons de Cinza, ser achatadas (sem camadas), ter as mesmas dimensões em pixels e estar abertas. A quantidade de imagens em tons de cinza abertas determina os modos de cores disponíveis ao mesclar os canais. Por exemplo, se houver três imagens abertas, mescle-as em uma imagem RGB; se houver quatro imagens abertas, elas poderão se transformar em uma imagem CMYK.

Se estiver trabalhando com arquivos DCS que perderam acidentalmente seus links (e por isso não podem ser abertos, inseridos ou impressos), abra os arquivos de canais e mescle-os em uma imagem CMYK. Depois, salve novamente o arquivo como DCS EPS.

1 Abra as imagens em tons de cinza que contêm os canais que serão mesclados e ative uma das imagens.

É necessário haver mais de uma imagem aberta para que a opção Mesclar Canais fique disponível.

2 Escolha Mesclar Canais no menu da painel Canais.

3 Para Modo, escolha o modo de cores que será criado. O número de canais apropriado para o modo é exibido na caixa de texto Canais.

4 Se for necessário, insira um número na caixa de texto Canais.

Se for inserido um número incompatível com o modo selecionado, o modo Multicanal será selecionado automaticamente. Esse modo criará uma imagem multicanal com dois ou mais canais.

5 Clique em OK.

6 Em cada canal, verifique se a imagem desejada está aberta. Se você mudar de idéia quanto ao tipo de imagem, clique em Modo para retornar à caixa de diálogo Mesclar Canais.

7 Se estiver mesclando canais em uma imagem multicanal, clique em Próximo e selecione os canais restantes.

Nota: *todos os canais de uma imagem multicanal são canais alfa ou de spot.*

8 Ao concluir a seleção de canais, clique em OK.

Os canais selecionados são mesclados em uma nova imagem do tipo especificado, e as imagens originais são fechadas sem qualquer alteração. A nova imagem é exibida em uma janela sem título.

Nota: *não é possível dividir e recombinar (mesclar) uma imagem com canais de cores spot. O canal de cor spot será adicionado como um canal alfa.*

Exclusão de um canal

Exclua canais de spot ou alfa que não sejam mais necessários antes de salvar uma imagem. Canais alfa complexos podem aumentar substancialmente o espaço em disco exigido por uma imagem.

❖ No Photoshop, selecione o canal no painel Canais e execute uma das seguintes ações:

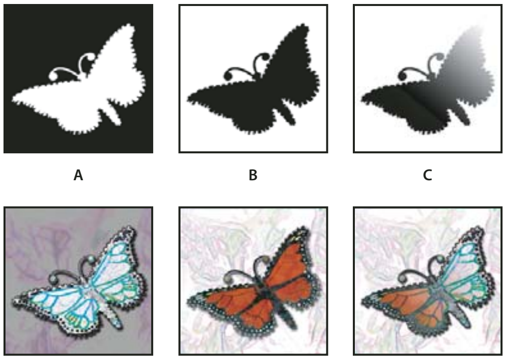
- Com a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) pressionada, clique no ícone Excluir .
- Arraste o nome do canal no painel até o ícone Excluir.
- Escolha Excluir Canal no menu do painel Canais.
- Clique no ícone Excluir, na parte inferior do painel, e clique em Sim.

Nota: *quando um canal de cor de um arquivo com camadas é excluído, as camadas visíveis são achatadas e as camadas ocultas, descartadas. Isso ocorre porque a remoção de um canal de cor converte a imagem no modo Multicanal, que não oferece suporte a camadas. Uma imagem não é achatada quando um canal alfa, um canal de spot ou uma máscara rápida é excluída.*

Como salvar seleções e usar máscaras

Sobre máscaras e canais alfa

Quando parte de uma imagem é selecionada, a área não selecionada é “mascarada” ou protegida contra edição. Portanto, ao criar uma máscara, é possível isolar e proteger áreas de uma imagem durante a aplicação de alterações em cores, filtros ou outros efeitos ao restante dessa imagem. Máscaras também podem ser usadas para a edição complexa de imagens, como a aplicação gradual de cores ou efeitos de filtros a uma imagem.



Exemplos de máscaras
A. *Máscara opaca usada para proteger o plano de fundo e editar a borboleta* ***B.*** *Máscara opaca usada para proteger a borboleta e colorir o plano de fundo* ***C.*** *Máscara semitransparente usada para colorir o plano de fundo e parte da borboleta*

As máscaras são armazenadas em canais alfa. As máscaras e os canais são imagens em tons de cinza, por isso é possível editá-las como qualquer outra imagem com ferramentas de pintura e edição e filtros. As áreas pintadas de preto em uma máscara são protegidas e as pintadas de branco são editáveis.

Use o modo Máscara Rápida para converter uma seleção em uma máscara temporária a fim de facilitar a edição. A Máscara Rápida aparece como uma sobreposição de cor com opacidade ajustável. É possível editar a Máscara Rápida, usando qualquer ferramenta de pintura, ou modificá-la com um filtro. Ao sair do modo Máscara Rápida, a máscara é convertida novamente em uma seleção na imagem.

Para salvar uma seleção permanentemente, é possível armazená-la como um canal alfa. O canal alfa armazena a seleção como uma máscara em tons de cinza editável no painel Canais. Depois de armazená-la como canal alfa, é possível carregar novamente a seleção a qualquer momento, inclusive em outra imagem.



Seleção salva como canal alfa no painel Canais

Nota: *é possível aplicar uma máscara ou ocultar partes de uma camada usando uma máscara de camada.*

Mais tópicos da Ajuda

"Sobre máscaras de camada e de vetor" na página 286

"Como salvar e carregar seleções" na página 237

Criação de uma máscara rápida temporária

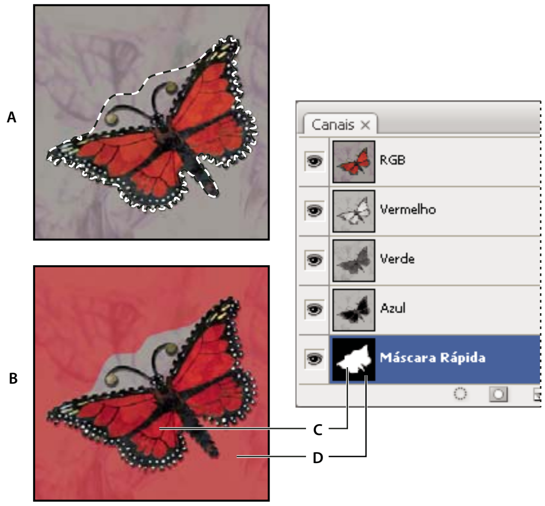
Para usar o modo Máscara Rápida, comece com uma seleção e, em seguida, use-a como base para adicionar ou subtrair de forma a criar a máscara. A máscara também pode ser inteiramente criada no modo Máscara Rápida. A cor distingue as áreas protegidas das áreas não protegidas. Ao sair do modo Máscara Rápida, as áreas não protegidas se tornam uma seleção.

***Nota:** Um canal temporário de Máscara Rápida aparece no painel Canais enquanto o usuário trabalha no modo Máscara Rápida. Entretanto, toda a edição da máscara é feita na janela de imagem.*

1 Usando qualquer ferramenta de seleção, selecione a parte da imagem a ser alterada.

2 Clique no botão do modo Máscara Rápida na caixa de ferramentas.

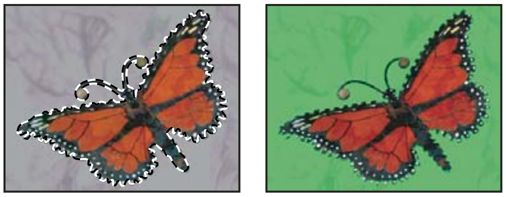
Uma sobreposição de cores (semelhante a um filme-rubi) cobre e protege a área fora da seleção. As áreas selecionadas ficam não são protegidas por essa máscara. Por padrão, o modo Máscara Rápida pinta a área protegida usando uma sobreposição de vermelho com 50% de opacidade.



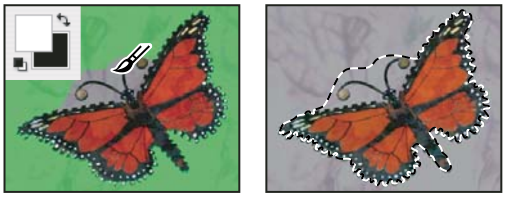
Seleção no modo Padrão e no modo Máscara Rápida
***A.** Modo Padrão **B.** Modo Máscara Rápida **C.** Os pixels selecionados aparecem como brancos na miniatura do canal **D.** A sobreposição de filme-rubi protege a área externa à seleção, e os pixels não selecionados aparecem como pretos na miniatura do canal*

3 Para editar a máscara, selecione uma ferramenta de pintura na caixa de ferramentas. As amostras da caixa de ferramentas tornam-se automaticamente pretas e brancas.

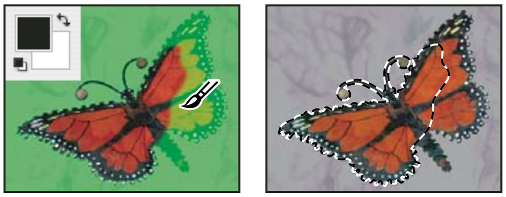
4 Pinte de branco para selecionar uma parte maior da imagem (a sobreposição de cores é removida de áreas pintadas de branco). Para cancelar a seleção das áreas, pinte-as de preto (a sobreposição de cores cobre áreas pintadas de preto). A pintura com cinza ou outra cor cria uma área semitransparente, útil para efeitos de difusão ou suavização de serrilhado. (Embora fiquem selecionadas, as áreas semitransparentes talvez não pareçam estar selecionadas quando visualizadas fora do Modo Máscara Rápida.)



A



B



C

Pintura no modo Máscara Rápida
A. *Seleção original e modo Máscara Rápida com verde escolhido como a cor da máscara* ***B.*** *Pintar de branco no modo Máscara Rápida adiciona à seleção.* ***C.*** *Pintar de preto no modo Máscara Rápida subtrai da seleção*

5 Clique no botão Modo Padrão na caixa de ferramentas para desativar a máscara rápida e retornar à imagem original. Nesse ponto, uma borda de seleção delimita a área desprotegida da máscara rápida.

Se uma máscara de difusão for convertida em uma seleção, a linha limite ficará a meio caminho entre os pixels pretos e os pixels brancos do degradê da máscara. Os limites da seleção indicam a transição entre uma porcentagem inferior a 50% de pixels selecionados e uma porcentagem superior a 50% de pixels selecionados.

6 Aplique as alterações desejadas à imagem. As alterações afetam apenas a área selecionada.

7 Escolha Selecionar > Cancelar Seleção para desmarcar a seleção ou salve-a escolhendo Selecionar > Salvar Seleção.

É possível converter a máscara temporária em um canal alfa permanente alternando para o modo padrão e escolhendo Selecionar > Salvar Seleção

Mais tópicos da Ajuda

"Sobre máscaras de camada e de vetor" na página 286

Alteração das opções de Máscara Rápida

1 Clique duas vezes no botão do Modo Máscara Rápida na caixa de ferramentas.

2 Escolha entre as seguintes opções de exibição:

Áreas Mascaradas Define áreas mascaradas como pretas (opacas) e áreas selecionadas como brancas (transparentes). Pintar de preto aumenta a área mascarada, e pintar de branco aumenta a área selecionada. Com essa opção selecionada, o botão Máscara Rápida na caixa de ferramentas se transforma em um círculo branco sobre um plano de fundo cinza .

Áreas Selecionadas Define áreas mascaradas como brancas (transparentes) e áreas selecionadas como pretas (opacas). Pintar de branco aumenta a área mascarada, e pintar de preto aumenta a área selecionada. Com essa opção selecionada, o botão Máscara Rápida na caixa de ferramentas se transforma em um círculo cinza sobre um plano de fundo branco .

Para alternar entre as opções de máscara rápida Áreas Mascaradas e Áreas Selecionadas, clique no botão do Modo Máscara Rápida com a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) pressionada.

3 Para escolher uma nova cor de máscara, clique na caixa de cores e selecione essa cor.

4 Para alterar a opacidade, digite um valor entre 0% e 100%.

As configurações de cor e de opacidade afetam apenas a aparência da máscara e não têm nenhum efeito sobre como as áreas subjacentes são protegidas. A alteração dessas configurações pode facilitar a visibilidade da máscara em contraste às cores da imagem.

Mais tópicos da Ajuda

"Escolha uma cor com o Seletor de Cores da Adobe" na página 91

Criação e edição de máscaras de canais alfa

É possível criar um novo canal alfa e, em seguida, usar ferramentas de pintura, ferramentas de edição e filtros para criar uma máscara a partir desse canal. Também é possível salvar uma seleção existente em uma imagem do Photoshop como um canal alfa exibido no painel Canais. Consulte "Como salvar e carregar seleções" na página 237.

Mais tópicos da Ajuda

"Sobre canais" na página 228

Criação de uma máscara de canal alfa usando as opções atuais

1 Clique no botão Novo Canal , na parte inferior do painel Canais.

2 Pinte o novo canal para mascarar áreas da imagem.

Selecione as áreas da imagem antes de criar o canal para criar a máscara. Em seguida, pinte o canal para refinar a máscara.

Criação de uma máscara de canal alfa e definição de opções

1 Na parte inferior do painel Canais, clique no botão Novo Canal com a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) pressionada ou escolha Novo Canal no menu do painel Canais.

2 Especifique as opções na caixa de diálogo Novo Canal.

3 Pinte o novo canal para mascarar áreas da imagem.

Opções de canal

Para alterar as opções de um canal existente, no painel Canais, clique duas vezes na miniatura do canal ou, no menu do painel Canais, selecione opções de Canal.

As opções disponíveis nas caixas de diálogo Novo Canal e Opções de Canal são:

Áreas Mascaradas Define áreas mascaradas como pretas (opacas) e áreas selecionadas como brancas (transparentes). Pintar de preto aumenta a área mascarada, e pintar de branco aumenta a área selecionada. Com essa opção selecionada, o botão Máscara Rápida na caixa de ferramentas se transforma em um círculo branco sobre um plano de fundo cinza .

Áreas Selecionadas Define áreas mascaradas como brancas (transparentes) e áreas selecionadas como pretas (opacas). Pintar de branco aumenta a área mascarada, e pintar de preto aumenta a área selecionada. Com essa opção selecionada, o botão Máscara Rápida na caixa de ferramentas se transforma em um círculo cinza sobre um plano de fundo branco.

Cor Spot Converte um canal alfa em um canal de cores spot. Disponível somente para os canais existentes.

Cor Define a cor e a opacidade da máscara. Clique no campo de cores para alterar a cor. As configurações de cor e de opacidade afetam apenas a aparência da máscara e não têm nenhum efeito sobre como as áreas subjacentes são protegidas. A alteração dessas configurações pode facilitar a visibilidade da máscara em contraste com as cores da imagem.

Pintura de um canal para mascarar áreas da imagem

Ao ser exibido na parte inferior do painel Canais, o novo canal será o único visível na janela da imagem. Clique no ícone do olho para que o canal de cores compostas (RGB, CMYK) exiba a imagem com uma sobreposição de cores mostrando a máscara.

❖ Selecione o pincel ou uma ferramenta de edição e execute um destes procedimentos para adicionar ou subtrair a máscara criada do canal alfa:

- Para remover áreas no novo canal, pinte de branco.
- Para adicionar áreas no novo canal, pinte de preto.
- Para adicionar ou remover áreas usando opacidades inferiores a 100%, defina a opacidade na barra de opções referente à ferramenta de pintura ou edição selecionada e, em seguida, pinte de branco ou preto. Também é possível pintar usando uma tom colorido para obter opacidades menores.

Como salvar e carregar seleções

É possível salvar qualquer seleção como uma máscara em um canal alfa, seja novo ou existente, e carregá-la da máscara posteriormente.

É possível usar uma seleção como máscara de camada, carregando-a para torná-la ativa e depois adicionando uma nova máscara de camada.

Mais tópicos da Ajuda

"Como adicionar máscaras de camada" na página 287

Como salvar uma seleção em um novo canal

1 Selecione uma ou mais áreas da imagem que serão isoladas.

2 Clique no botão Salvar Seleção, na parte inferior do painel Canais. Um novo canal é exibido, nomeado de acordo com a seqüência na qual foi criado.

Como salvar uma seleção em um canal novo ou existente

1 Use uma ferramenta de seleção para escolher uma ou mais áreas da imagem que serão isoladas.

2 Escolha Selecionar > Salvar Seleção.

3 Especifique as seguintes opções na caixa de diálogo Salvar Seleção e clique em OK:

Documento Escolhe uma imagem de destino para a seleção. Por padrão, a seleção é inserida em um canal na imagem ativa. É possível optar por salvar a seleção em um canal de outra imagem aberta, com as mesmas dimensões em pixels, ou em uma nova imagem.

Canal Escolhe um canal de destino para a seleção. Por padrão, a seleção é salva em um novo canal. É possível optar por salvar a seleção em qualquer canal existente na imagem selecionada ou em uma máscara de camada caso a imagem contenha camadas.

4 Se a seleção estiver sendo salva como um novo canal, digite um nome para ele na caixa de texto Nome.

5 Se a seleção estiver sendo salva em um canal existente, selecione como as seleções serão combinadas:

Substituir Canal Substitui a seleção atual no canal.

Adicionar ao Canal Adiciona a seleção ao conteúdo do canal atual.

Subtrair do Canal Exclui a seleção do conteúdo do canal.

Fazer Intersecção com Canal Mantém ás áreas da nova seleção que sofreram intersecção com o conteúdo do canal.

É possível selecionar o canal no painel Canais para exibir a seleção salva em tons de cinza.

Como carregar uma seleção salva do painel Canais

É possível reutilizar uma seleção anteriormente salva carregando-a em uma imagem. Além disso, a seleção pode ser carregada em uma imagem após a aplicação de modificações em um canal alfa.

❖ Siga um destes procedimentos no painel Canais:

- Selecione o canal alfa, clique no botão Carregar Seleção , na parte inferior do painel, e clique no canal de cores compostas próximo à parte superior do painel.
- Arraste o canal contendo a seleção a ser carregada até o botão Carregar Seleção.
- Com a tecla Ctrl (Windows) ou Command (Mac OS) pressionada, clique no canal contendo a seleção a ser carregada.
- Para adicionar a máscara de uma seleção existente, pressione as teclas Ctrl+Alt (Windows) ou Command+Option (Mac OS) e clique no canal.
- Para subtrair a máscara de uma seleção existente, pressione as teclas Ctrl+Alt (Windows) ou Command+Option (Mac OS) e clique no canal.
- Para carregar a intersecção entre a seleção salva e uma seleção já existente, pressione as teclas Ctrl+Alt+Shift (Windows) ou Command+Option+Shift (Mac OS) e selecione o canal.

É possível arrastar uma seleção de uma imagem aberta do Photoshop para outra.

Como carregar uma seleção salva

Nota: *ao carregar uma seleção salva de outra imagem, verifique se ela está aberta. Verifique também se a imagem de destino está ativa.*

1 Escolha Selecionar > Carregar Seleção.

2 Especifique as seguintes opções de Origem na caixa de diálogo Carregar Seleção:

Documento Escolhe a origem a ser carregada.

Canal Escolhe o canal que contém a seleção a ser carregada.

Inverter Seleciona as áreas não selecionadas.

3 Selecione uma opção de Operação para especificar como combinar as seleções se a imagem já incluir uma seleção:

Nova Seleção Adiciona a seleção carregada.

Adicionar à Seleção Adiciona a seleção carregada a qualquer seleção existente na imagem.

Subtrair da Seleção Subtrai a seleção carregada das seleções existentes na imagem.

Fazer Intersecção com Seleção Salva uma seleção a partir de uma área que sofreu intersecção com a seleção carregada e as seleções existentes na imagem.

É possível arrastar uma seleção de uma imagem aberta do Photoshop para outra.

Cálculos de canal

Mesclagem de camadas e canais

É possível usar os efeitos de mesclagem associados a camadas para combinar canais dentro e entre imagens nas novas imagens. Use o comando Aplicar Imagem (em canais únicos ou de composição) ou o comando Cálculos (em canais únicos). Esses comandos oferecem dois modos de mesclagem adicionais não disponíveis no painel Camadas: Adicionar e Subtrair. Embora seja possível criar novas combinações de canais, copiando canais em camadas no painel Camadas, é mais rápido usar os comandos de cálculo para mesclar informações de canais.

Os comandos de cálculo executam operações matemáticas dos pixels correspondentes de dois canais (os pixels com localizações idênticas na imagem) e combinam os resultados em um único canal. Dois conceitos são fundamentais para compreender os comandos de cálculo.

- Cada pixel em um canal tem um valor de brilho. Cálculos e Aplicar Imagem manipulam os valores para produzir pixels compostos como resultado.
- Esses comandos sobrepõem os pixels em dois ou mais canais. As imagens usadas em cálculos devem ter as mesmas dimensões em pixels.

Mesclagem de canais com o comando Aplicar Imagem

O comando Aplicar Imagem permite mesclar a camada e o canal de uma imagem (a *origem*) com uma camada e canal da imagem ativa (o *destino*).

1 Abra as imagens de origem e de destino e selecione a camada e o canal desejados na imagem de destino. As dimensões em pixels das imagens devem corresponder aos nomes de imagens exibidos na caixa de diálogo Aplicar Imagem.

***Nota:** se os modos de cores das duas imagens forem diferentes (por exemplo, uma imagem é RGB e a outra é CMYK), é possível aplicar um único canal (mas não a composição de origem) ao canal composto da camada de destino.*

2 Escolha Imagem > Aplicar Imagem.

3 Escolha a imagem, a camada e o canal de origem que serão combinados com o destino. Para usar todas as camadas da imagem de origem, selecione Mesclado para Camada.

4 Para visualizar os resultados na janela de imagem, selecione Visualizar.

5 Para usar o negativo do conteúdo do canal no cálculo, selecione Inverter.

6 Para Mesclagem, escolha uma opção de mesclagem.

Para obter informações sobre as opções Adicionar e Subtrair, consulte “Adição e subtração de modos de mesclagem” na página 240. Para obter informações sobre outras opções de mesclagem, consulte “Descrições de modo de mesclagem” na página 316.

7 Digite um valor de Opacidade para especificar a intensidade do efeito.

8 Para aplicar os resultados apenas nas áreas opacas da camada resultante, selecione Preservar Transparência.

9 Se desejar aplicar a mesclagem por meio de uma máscara, selecione Máscara. Escolha a imagem e a camada que contêm a máscara. Para Canal, escolha qualquer canal de cor ou canal alfa para usar como máscara. Também é possível usar uma máscara com base na seleção ativa ou nos limites da camada escolhida (Transparência). Selecione Inverter para inverter as áreas do canal com ou sem máscara.

Mesclagem de canais com o comando Cálculos

O comando Cálculos permite mesclar dois canais individuais de uma ou mais imagens de origem. Os resultados podem ser aplicados a uma nova imagem ou a um novo canal ou seleção da imagem ativa. Não é possível aplicar o comando Cálculos a canais de composição.

1 Abra a(s) imagem(ns) de origem.

Nota: *se estiver utilizando mais de uma imagem de origem, as imagens devem ter as mesmas dimensões em pixels.*

2 Escolha Imagem > Cálculos.

3 Para visualizar os resultados na janela de imagem, selecione Visualizar.

4 Escolha a primeira imagem de origem, a camada e o canal. Para utilizar todas as camadas na imagem de origem, escolha Mesclado para Camada.

5 Para usar o negativo do conteúdo do canal no cálculo, selecione Inverter. Para Canal, escolha Cinza se desejar duplicar o efeito da conversão da imagem em tons de cinza.

6 Escolha a segunda imagem de origem, a camada e o canal e especifique as opções.

7 Para Mesclagem, escolha um modo de mesclagem.

Para obter informações sobre as opções Adicionar e Subtrair, consulte "Adição e subtração de modos de mesclagem" na página 240. Para obter informações sobre outras opções de mesclagem, consulte "Descrições de modo de mesclagem" na página 316.

8 Digite um valor de Opacidade para especificar a intensidade do efeito.

9 Se desejar aplicar a mesclagem por meio de uma máscara, selecione Máscara. Escolha a imagem e a camada que contêm a máscara. Para Canal, escolha qualquer canal de cor ou canal alfa para usar como máscara. Também é possível usar uma máscara com base na seleção ativa ou nos limites da camada escolhida (Transparência). Selecione Inverter para inverter as áreas do canal com ou sem máscara.

10 Para Resultado, especifique se os resultados da mesclagem serão inseridos em um novo documento ou em um novo canal ou seleção na imagem ativa.

Adição e subtração de modos de mesclagem

Os modos de Adicionar e Subtrair a mescla somente estão disponíveis para os comandos Aplicar imagem e Cálculos.

Adicionar

Adiciona os valores de pixels em dois canais. Esse é um bom meio para combinar imagens não sobrepostas em dois canais.

Como os valores de pixels mais altos representam cores mais claras, a adição de canais com pixels sobrepostos clareia a imagem. As áreas pretas em ambos os canais permanecem pretas (0 + 0 = 0). O branco em um dos canais resulta em branco (255 + qualquer valor = 255 ou mais).

O modo Adicionar divide a soma dos valores de pixels pelo valor de Escala e, em seguida, adiciona o valor de Deslocamento ao total. Por exemplo, para encontrar a média dos pixels em dois canais, some-os, divida-os por 2 e não digite nenhum valor de Deslocamento.

O fator de Escala pode ser qualquer número entre 1.000 e 2.000. Um valor de Escala mais alto escurece a imagem.

O valor de Deslocamento permite clarear ou escurecer os pixels no canal de destino em qualquer valor de brilho entre +255 e –255. Os valores negativos escurecem a imagem e os positivos clareiam.

Subtrair

Subtrai os valores de pixels do canal de origem dos pixels correspondentes no canal de destino. Como no modo Adicionar, o resultado é dividido pelo fator de Escala e adicionado ao valor de Deslocamento.

O fator de Escala pode ser qualquer número entre 1.000 e 2.000. O valor de Deslocamento permite clarear ou escurecer os pixels no canal de destino em qualquer valor de brilho entre +255 e –255.

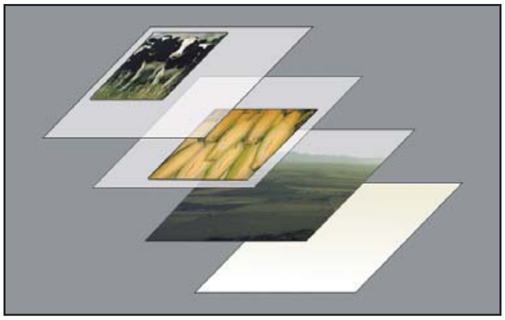
Capítulo 8: Camadas

Conceitos básicos de camadas

Sobre camadas

Para assistir um vídeo sobre camadas, consulte www.adobe.com/go/vid0001

As camadas do Photoshop são como folhas de acetato empilhado. Através das áreas transparentes de uma camada, é possível ver as camadas de baixo. Você move uma camada para posicionar o conteúdo na camada, como se estivesse deslizando uma folha de acetato em uma pilha. Também é possível alterar a opacidade de uma camada para tornar o conteúdo parcialmente transparente.



As áreas transparentes de uma camada permitem que você veja as camadas de baixo.

As camadas são usadas para realizar tarefas como a composição de várias imagens, adição de texto em uma imagem ou adição de formas de vetores gráficos. Você pode aplicar um estilo de camada para adicionar um efeito especial como uma sombra projetada ou um brilho.

Organização de camadas

Uma nova imagem possui uma única camada. O número de camadas, efeitos e conjuntos que podem ser adicionados a uma imagem é limitado apenas pela quantidade de memória do computador.

Você trabalha com as camadas no painel Camadas. Os *grupos de camadas* ajudam a organizar e gerenciar camadas. Use grupos para organizar as camadas em uma ordem lógica e reduzir o excesso de itens no painel Camadas. É possível aninhar grupos dentro de outros. Também é possível usar grupos para aplicar atributos e máscaras a várias camadas simultaneamente.

Camadas para a edição não destrutiva

Às vezes, as camadas não contêm nenhum conteúdo aparente. Por exemplo, uma camada de *ajuste* mantém ajustes de cores e tons que afetam as camadas abaixo dela. Em vez de editar os pixels da imagem diretamente, é possível editar uma camada de ajuste e deixar os pixels subjacentes inalterados.

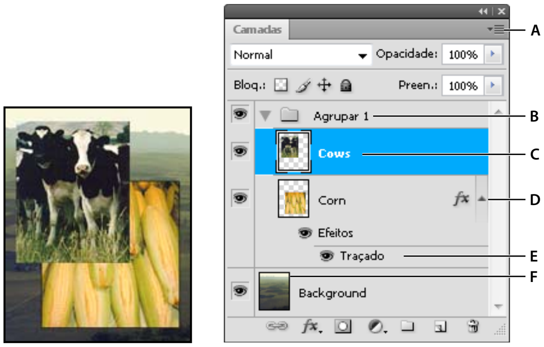
Um tipo especial de camada, chamada de *Objeto Inteligente*, contém uma ou mais camadas de conteúdo. Você pode transformar (dimensionar, inclinar ou remodelar) um Objeto Inteligente sem editar diretamente os pixels da imagem. Ou, você pode editar o Objeto Inteligente como uma imagem separada mesmo após inseri-lo em uma imagem do Photoshop. Os Objetos Inteligentes também podem conter efeitos de filtro inteligente, que permitem aplicar filtros não destrutivos a imagens para que você possa mais tarde aprimorar ou remover o efeito de filtro. Consulte "Edição não destrutiva" na página 275.

Camadas de vídeo

É possível usar camadas de vídeo para adicionar vídeo a uma imagem. Após importar um clipe de vídeo para uma imagem como uma camada de vídeo ou um objeto inteligente, você pode mascarar a camada, transformá-la, aplicar efeitos de camada, pintar nos quadros individuais ou rasterizar um quadro individual e convertê-lo em uma camada padrão. Use o painel Linha de tempo para reproduzir o vídeo na imagem ou acessar quadros individuais. Consulte "Formatos de seqüências de imagem e de vídeo com suporte (Photoshop Extended)" na página 486.

Visão geral do painel Camadas

O painel Camadas relaciona todas as camadas, grupos e efeitos de camada em uma imagem.   Esse painel pode ser usado para mostrar e ocultar camadas, criar novas camadas e trabalhar com grupos de camadas. No menu do painel Camadas pode-se acessar comandos e opções adicionais.



Painel Camadas do Photoshop
***A.** Menu do painel Camadas **B.** Grupo de camadas **C.** Camada **D.** Expandir/recolher efeitos da camada **E.** Efeito da camada **F.** Miniatura da camada*

Exibir o painel Camadas

❖ Escolha Janela > Camadas.

Escolher um comando no menu do painel Camadas

❖ Clique no triângulo no canto superior direito do painel.

Alterar o tamanho das miniaturas de camadas

❖ Escolha Opções do painel, no menu do painel Camadas, e selecione um tamanho de miniatura.

Alterar o conteúdo da miniatura

❖ Escolha Opções do painel, no menu do painel Camadas, e selecione Documento inteiro para exibir todo o conteúdo do documento.   Selecione Limites da Camada para restringir a miniatura aos pixels do objeto na camada.

Desative as miniaturas para melhorar o desempenho e poupar espaço no monitor.

Como expandir e recolher grupos

❖ Clique no triângulo à esquerda da pasta de um grupo. Consulte “Visualização de camadas e grupos dentro de um grupo” na página 246.

Como converter planos de fundo e camadas

Quando se cria uma nova imagem com um plano de fundo branco ou colorido, a imagem mais abaixo no painel Camadas é chamada de *Plano de fundo*. Uma imagem só pode ter uma camada de plano de fundo. Não é possível alterar a ordem de empilhamento de uma camada de plano de fundo, seu modo de mesclagem ou sua opacidade. No entanto, é possível converter um plano de fundo em uma camada regular e, em seguida, alterar qualquer um desses atributos.

Quando se cria uma nova imagem com conteúdo transparente, ela não tem uma camada de plano de fundo. A camada mais abaixo não tem restrições como a camada de plano de fundo; é possível movê-la para qualquer lugar no painel Camadas e alterar sua opacidade e seu modo de mesclagem.

Conversão de um plano de fundo em camada

1 Clique duas vezes em Plano de fundo, no painel Camadas, ou escolha Camada > Nova > Camada a partir do plano de fundo.

2 Defina as opções da camada. (Consulte “Criar camadas e grupos” na página 244.)

3 Clique em OK.

Conversão de uma camada em plano de fundo

1 Selecione uma camada no painel Camadas.

2 Escolha Camada > Nova > Plano de fundo a partir da camada.

Os pixels transparentes da camada são convertidos em cores de plano de fundo e a camada vai para a base da pilha de camadas.

Nota: *Não é possível criar um plano de fundo atribuindo a uma camada normal o nome Plano de fundo; é preciso usar o comando Plano de fundo a partir da camada.*

Criar camadas e grupos

Uma nova camada aparece no painel Camadas, acima da camada selecionada ou dentro do grupo selecionado.

Criação de uma nova camada ou de um novo grupo

1 Siga um destes procedimentos:

- Para criar uma nova camada ou um novo grupo usando as opções padrão, clique no botão Criar uma Nova Camada ou no botão Novo Grupo no painel Camadas.
- Escolha Camada > Nova > Camada ou escolha Camada > Novo > Grupo.
- No menu do painel Camadas, escolha Nova camada ou Novo grupo.
- Clique com a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) no botão Criar uma Nova Camada ou no botão Novo Grupo, no painel Camadas, para exibir a caixa de diálogo Nova Camada e definir as opções da camada.
- Clique com a tecla Ctrl (Windows) ou com a tecla Command (Mac OS) no botão Criar uma Nova Camada ou no botão Novo Grupo, no painel Camadas, para adicionar uma camada abaixo da que está selecionada no momento.

2 Defina as opções da camada e clique em OK:

Nome Especifica um nome para a camada ou grupo.

Usar camada anterior para criar máscara de corte Essa opção não está disponível para grupos. (Consulte "Como mascarar camadas com máscaras de corte" na página 292.)

Cor Atribui uma cor à camada ou ao grupo no painel Camadas.

Modo Especifica um modo de mesclagem para a camada ou grupo. (Consulte "Modos de mesclagem" na página 316.)

Opacidade Especifica um nível de opacidade para a camada ou grupo.

Preencher com cor neutra de um dos modos Preenche a camada com uma cor neutra, predefinida.

Nota: *Para adicionar as camadas selecionadas atualmente a um novo grupo, escolha Camada > Agrupar camadas ou clique com a tecla Shift no botão Novo grupo na parte inferior do painel Camadas.*

Criar uma camada de um arquivo existente

1 Arraste o ícone de arquivo do Windows ou Mac OS para uma imagem aberta no Photoshop.

2 Mova, dimensione ou gire a imagem importada. (Consulte "Colocação de um arquivo no Photoshop" na página 66.)

3 Pressione Enter ou Voltar.

Por padrão, o Photoshop cria uma camada de objeto inteligente. Para criar camadas padrão de arquivos arrastados, em Preferências gerais, cancele a seleção de Inserir ou arrastar imagens rasterizadas como objetos inteligentes.

Se o arquivo inserido for uma imagem multicamada, uma versão achatada aparece na nova camada. Para copiar camadas separadas, consulte "Duplicação de uma camada ou de um grupo entre imagens" na página 246.

Criar uma camada com efeitos de outra camada

1 Selecione a camada no painel Camadas.

2 Arraste a camada para o botão Criar uma Nova Camada na parte inferior do painel Camadas. A camada recém-criada contém todos os efeitos da existente.

Conversão de uma seleção em uma nova camada

1 Faça uma seleção.

2 Siga um destes procedimentos:

- Escolha Camada > Nova > Camada por cópia para copiar a seleção em uma nova camada.
- Escolha Camada > Nova > Camada por recorte para cortar e colar a seleção em uma nova camada.

Nota: *é necessário rasterizar os Objetos inteligentes ou as camadas de forma para ativar esses comandos.*

Duplicação de camadas

É possível duplicar as camadas em uma imagem, em outra ou em uma nova imagem.

Duplicação de camadas ou grupos dentro de uma imagem

1 Selecione uma camada ou um grupo no painel Camadas.

2 Siga um destes procedimentos:

- Arraste a camada ou o grupo para o botão Criar uma Nova Camada .

- Escolha Duplicar camada ou Duplicar grupo no menu Camadas ou no menu do painel Camadas. Digite um nome para a camada ou o grupo e clique em OK.

Duplicação de uma camada ou de um grupo entre imagens

1 Abra as imagens de origem e de destino.

2 No painel Camadas da imagem de origem, selecione uma ou mais camadas ou um grupo de camadas.

3 Siga um destes procedimentos:

- Arraste a camada ou o grupo do painel Camadas para a imagem de destino.
- Selecione a ferramenta Mover e arraste da imagem de origem até a imagem de destino. A camada ou o grupo duplicado aparece acima da camada ativa no painel Camadas da imagem de destino. Arraste com a tecla Shift pressionada para posicionar o conteúdo da imagem no mesmo local que ocupava na imagem de origem (se as imagens de origem e de destino tiverem as mesmas dimensões em pixels) ou no centro da janela do documento (se elas tiverem dimensões diferentes em pixels).
- Escolha Duplicar camada ou Duplicar grupo no menu Camadas ou no menu do painel Camadas. Escolha o documento de destino no menu pop-up Documento e clique em OK.
- Escolha Selecionar > Tudo para selecionar todos os pixels na camada e escolha Editar > Copiar. Em seguida, escolha Editar > Colar na imagem de destino. (Este método copia somente os pixels, excluindo as propriedades da camada, tais como o modo de mesclagem.)

Criação de um novo documento a partir de uma camada ou grupo

1 Selecione uma camada ou um grupo no painel Camadas.

2 Escolha Duplicar camada ou Duplicar grupo no menu Camadas ou no menu do painel Camadas.

3 Escolha Novo no menu pop-up do documento e clique em OK.

Exibição e ocultação de camada, grupo ou estilo

❖ Siga um destes procedimentos no painel Camadas:

- Clique no ícone de olho ao lado de uma camada, grupo ou efeito para ocultar seu conteúdo na janela do documento. Clique novamente na coluna para voltar a exibir o conteúdo. Para visualizar o ícone de olho para estilos e efeitos, clique no ícone Revelar efeitos no Painel .
- Escolha Mostrar camadas ou Ocultar camadas no menu Camadas.
- Clique com a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) no ícone de olho para exibir apenas um conteúdo da camada ou do grupo. O Photoshop memoriza os estados de visibilidade de todas as camadas antes de ocultá-las. Se a visibilidade de outras camadas não for alterada, clique com a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) no mesmo ícone de olho para restaurar as configurações de visibilidade originais.
- Arraste pela coluna do ícone de olho para alterar a visibilidade de vários itens no painel Camadas.

Nota: *somente as camadas visíveis são impressas.*

Visualização de camadas e grupos dentro de um grupo

❖ Escolha uma destas opções para abrir o grupo:

- Clique no triângulo à esquerda do ícone de pasta .
- Clique com o botão direito do mouse (Windows) ou com a tecla Ctrl pressionada (Mac OS) no triângulo à esquerda do ícone de pasta e escolha Abrir este grupo.

- Clique com a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) no triângulo para abrir ou fechar um grupo e os grupos aninhados.

Obtenção de amostra de todas as camadas visíveis

O comportamento padrão das ferramentas Pincel misturador, Varinha mágica, Borrar, Desfoque, Nitidez, Lata de tinta, Carimbo e Pincel de recuperação é obter amostras de cores somente a partir dos pixels da camada ativa. Isso significa que é possível borrar ou obter amostra em uma única camada.

❖ Para borrar ou fazer amostras de pixels de todas as camadas visíveis com essas ferramentas, selecione Mostrar Todas as Camadas na barra de opções.

Como alterar as preferências de transparência

1. No Windows, escolha Editar > Preferências > Transparência e Gamut; no Mac OS, escolha Photoshop > Preferências > Transparência e Gamut.
2. Escolha um tamanho e uma cor para o tabuleiro de damas da transparência ou escolha Nenhum para Tamanho da Grade a fim de ocultar o tabuleiro de damas da transparência.
3. Clique em OK.

Seleção, agrupamento e vinculação de camadas

Como selecionar camadas

É possível selecionar uma ou mais camadas em que trabalhar. Em algumas atividades, como pintura e ajuste de cores e tons, só é possível trabalhar em uma camada por vez. Quando só há uma camada selecionada, ela é chamada *camada ativa*. O nome da camada ativa aparece na barra de título da janela do documento.

Em outras atividades, como mover, alinhar, transformar ou aplicar estilos com o painel Estilos, é possível selecionar e trabalhar em várias camadas de uma vez. Selecione camadas no painel Camadas ou com a ferramenta Mover .

Também é possível vincular camadas. Ao contrário de várias camadas selecionadas ao mesmo tempo, as camadas vinculadas permanecem vinculadas quando se altera a seleção no painel Camadas. Consulte "Vinculação e desvinculação de camadas" na página 249.

Se não forem obtidos os resultados desejados quando se usar uma ferramenta ou se aplicar um comando, talvez não esteja selecionada a camada correta. Verifique o painel Camadas para assegurar que está trabalhando na camada correta.

Selecionar camadas no painel Camadas

❖ Siga um destes procedimentos:

- Clique em uma camada no painel Camadas.
- Para selecionar várias camadas adjacentes, clique na primeira e, com a tecla Shift pressionada, clique na última.
- Para selecionar várias camadas não adjacentes, clique com a tecla Ctrl (Windows) ou Command (Mac OS) nessas camadas no painel Camadas.

Nota: *Ao selecionar, pressione Ctrl-clique (Windows) ou Command-clique (Mac OS) na área fora da miniatura da camada. Pressionar Ctrl-clique ou Command-clique na miniatura da camada seleciona as áreas não transparentes da camada.*

- Para selecionar todas as camadas, escolha Selecionar > Todas as camadas.
- Para selecionar todas as camadas de um tipo semelhante (por exemplo, todas as camadas de tipo), selecione uma das camadas e escolha Selecionar > Camadas semelhantes.
- Para cancelar a seleção de uma camada, Ctrl-clique (Windows) ou Command-clique (Mac OS) na camada.
- Para que nenhuma camada fique selecionada, clique no painel Camadas, abaixo da camada de plano de fundo ou da camada inferior, ou escolha Selecionar > Cancelar seleção de camadas.

Seleção de camadas na janela do documento

1 Selecione a ferramenta Mover .

2 Siga um destes procedimentos:

- Na barra de opções, escolha Seleção Automática e selecione Camada no menu suspenso; em seguida, clique no documento na camada que deseja selecionar. Será selecionada a camada superior que contiver pixels sob o cursor.
- Na barra de opções, escolha Seleção Automática e selecione Grupo no menu suspenso; em seguida, clique no documento no conteúdo que deseja selecionar. Será selecionado o grupo superior que contiver pixels sob o cursor. Ao clicar em uma camada desagrupada, ela é selecionada.
- Clique na imagem com o botão direito do mouse (Windows), ou com a tecla Ctrl pressionada (Mac OS), e, no menu de contexto, escolha uma camada. O menu de contexto relaciona todas as camadas que contêm pixels sob a posição atual do ponteiro.

Seleção de uma camada em um grupo

1 No painel Camadas, clique no grupo.

2 Clique no triângulo à esquerda do ícone de pasta .

3 Clique na camada individual no grupo.

Como agrupar e vincular camadas

Como agrupar e desagrupar camadas

1 Selecione várias camadas no painel Camadas.

2 Siga um destes procedimentos:

- Escolha Camada > Agrupar camadas.
- Arraste as camadas para o ícone de pasta na parte inferior do painel Camadas para agrupá-las com a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) pressionada.

3 Para desagrupar as camadas, selecione o grupo e escolha Camada > Desagrupar camadas.

Adição de camadas a um grupo

❖ Siga um destes procedimentos:

- Selecione o grupo no painel Camadas e clique no botão Criar uma Nova Camada .
- Arraste uma camada para a pasta de grupo.
- Arraste uma pasta de grupo para outra pasta de grupo. O grupo é movido com todas as suas camadas.
- Arraste um grupo existente para o botão Novo grupo .

Vinculação e desvinculação de camadas

É possível vincular duas ou mais camadas ou grupos. Ao contrário de várias camadas selecionadas ao mesmo tempo, as camadas vinculadas mantêm sua relação até serem desvinculadas. É possível mover ou transformar as camadas vinculadas.

1 Selecione as camadas ou os grupos no painel Camadas.

2 Clique no ícone de link localizado na parte inferior do painel Camadas.

3 Para desvincular camadas, siga um destes procedimentos:

- Selecione uma camada vinculada e clique no ícone de vínculo.
- Para desativar temporariamente a camada vinculada, clique, com tecla Shift pressionada, no ícone de vínculo da camada vinculada. Aparece um X vermelho. Para ativar novamente o vínculo, clique, com tecla Shift pressionada, no ícone de vínculo.
- Selecione uma camada vinculada e clique no ícone de vínculo. Para selecionar todas as camadas vinculadas, selecione uma delas e escolha Camada > Selecionar camadas vinculadas.

Movimentação, empilhamento e bloqueio de camadas

Alteração da ordem de empilhamento de camadas e grupos

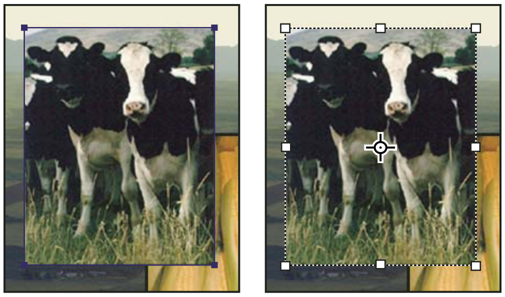
❖ Siga um destes procedimentos:

- Arraste a camada ou o grupo para cima ou para baixo no painel Camadas. Solte o botão do mouse quando a linha realçada for exibida no local em que se quer colocar a camada ou grupo.
- Para mover uma camada para um grupo, arraste-a para a pasta do grupo . Se ele estiver fechado, a camada será colocada na parte inferior do grupo.
- Selecione uma camada ou grupo, escolha Camada > Organizar e escolha um comando no submenu. Se o item selecionado estiver em um grupo, o comando será aplicado à ordem de empilhamento dentro do grupo. Se o item selecionado não estiver em um grupo, o comando será aplicado à ordem de empilhamento dentro do painel Camadas.
- Para inverter a ordem das camadas selecionadas, escolha Camada > Organizar > Inverter. Essas opções aparecem esmaecidas quando não há no mínimo duas camadas selecionadas.

Nota: *por definição, a camada de plano de fundo sempre fica na parte inferior da ordem de empilhamento. Portanto, o comando Enviar para o Plano de Fundo coloca o item selecionado diretamente acima da camada de plano de fundo.*

Como mostrar alças e arestas de camadas

Mostrar o limite ou as arestas do conteúdo de uma camada pode ajudar a mover e alinhar o conteúdo. Também é possível exibir as alças de transformação das camadas e dos grupos selecionados, o que permite redimensioná-los ou girá-los.



Conteúdo de camada com exibição de arestas (à esquerda) e com o modo de transformação selecionado (à direita)

Exibição de arestas do conteúdo em uma camada selecionada

❖ Escolha Exibir > Mostrar > Arestas da camada.

Exibição das alças de transformação em uma camada selecionada

1 Selecione a ferramenta Mover .

2 Na barra de opções, selecione Mostrar controles de transformação.

É possível redimensionar e girar o conteúdo da camada, usando as alças de transformação. Consulte "Transformação livre" na página 176.

Movimentação do conteúdo de camadas

1 No painel Camadas, selecione as camadas que contêm os objetos a serem movidos.

2 Selecione a ferramenta Mover .

É possível selecionar as camadas que deseja mover diretamente na janela do documento. Na barra de opções da ferramenta Mover, escolha Seleção Automática e selecione Camada no menu suspenso. Clique com a tecla Shift pressionada para selecionar várias camadas. Escolha Seleção Automática e, em seguida, Grupo, para selecionar o grupo inteiro ao selecionar uma camada do grupo.

3 Siga um destes procedimentos:

- Na janela do documento, arraste qualquer objeto em uma das camadas selecionadas. (Todos os objetos da camada são movidos juntos.)
- Pressione uma tecla de seta no teclado para empurrar os objetos em 1 pixel.
- Mantenha pressionada a tecla Shift e pressione uma tecla de seta no teclado para empurrar os objetos em 10 pixels.

Alinhamento de objetos em diferentes camadas

É possível alinhar o conteúdo de camadas e grupos usando a ferramenta Mover . (Consulte "Movimentação do conteúdo de camadas" na página 250.)

1 Siga um destes procedimentos:

- Para alinhar várias camadas, selecione-as, com a ferramenta Mover ou no painel Camadas, ou selecione um grupo.
- Para alinhar o conteúdo de uma ou mais camadas em uma borda de seleção, selecione a imagem e, em seguida, selecione as camadas no painel Camadas. Use esse método para alinhar a qualquer ponto especificado na imagem.

2 Escolha Camada > Alinhar ou Camada > Alinhar camadas à seleção e escolha um comando no submenu. Esses mesmos comandos estão disponíveis como botões de Alinhamento na barra de opções da ferramenta Mover.

Arestas superiores Alinha o pixel superior das camadas selecionadas ao pixel mais alto de todas elas ou à aresta superior da borda de seleção.

Centros verticais Alinha o pixel central vertical de cada camada selecionada ao pixel central vertical de todas elas ou ao centro vertical da borda de seleção.

Arestas inferiores Alinha o pixel inferior das camadas selecionadas ao pixel mais baixo delas ou à aresta inferior da borda de seleção.

Arestas à esquerda Alinha o pixel esquerdo das camadas selecionadas ao pixel esquerdo da camada mais à esquerda ou à aresta esquerda da borda de seleção.

Centros horizontais Alinha o pixel central horizontal das camadas selecionadas ao pixel central horizontal de todas elas ou ao centro horizontal da borda de seleção.

Arestas à direita Alinha o pixel direito das camadas vinculadas ao pixel mais à direita de todas as camadas selecionadas ou à aresta direita da borda de seleção.

Mais tópicos da Ajuda

"Alinhar automaticamente as camadas da imagem" na página 251

Como distribuir camadas e grupos uniformemente

1 Selecione três ou mais camadas.

2 Escolha Camada > Distribuir e escolha um comando. Se preferir, selecione a ferramenta Mover e clique em um botão de distribuição na barra de opções.

Arestas superiores Aplica um espaçamento uniforme entre as camadas, a partir do pixel superior de cada uma.

Centros verticais Aplica um espaçamento uniforme entre as camadas, a partir do pixel central vertical de cada uma.

Arestas inferiores Aplica um espaçamento uniforme entre as camadas, a partir do pixel inferior de cada uma.

Arestas à esquerda Aplica um espaçamento uniforme entre as camadas, a partir do pixel esquerdo de cada uma.

Centros horizontais Aplica um espaçamento uniforme entre as camadas, a partir do centro horizontal de cada uma.

Arestas à direita Aplica um espaçamento uniforme entre as camadas, a partir do pixel direito de cada uma.

Alinhar automaticamente as camadas da imagem

O comando Alinhar Camadas Automaticamente pode alinhar as camadas automaticamente com base no conteúdo semelhante em diferentes camadas, como cantos e bordas. Você atribui uma camada como a camada de referência, ou deixa que o Photoshop escolha automaticamente a camada de referência. Outras camadas são alinhadas à camada de referência para que o conteúdo correspondido se sobreponha.

Usando o comando Alinhar Camadas Automaticamente, é possível combinar imagens de diversas maneiras:

- Substituir ou excluir partes de imagens que possuem o mesmo plano de fundo. Após alinhar as imagens, use os efeitos de máscara ou mesclagem para combinar partes de cada imagem em uma imagem.
- Unir as imagens que compartilham o conteúdo sobreposto.

- Para quadros de vídeo capturados contra um plano de fundo estático, é possível converter quadros em camadas, e depois adicionar ou excluir o conteúdo em vários quadros.

1 Copie ou insira as imagens que você deseja alinhar no mesmo documento.

Cada imagem estará em uma camada separada. Consulte “Duplicação de camadas” na página 245.

É possível carregar várias imagens em camadas usando um script. Escolha Arquivo > Scripts > Carregar Arquivos na Pilha.

2 (Opcional) No painel Camadas, crie uma camada de referência bloqueando-a. Consulte “Bloqueio de camadas” na página 254. Se você não definir uma camada de referência, o Photoshop analisará todas as camadas e selecionará a que está no centro da composição final como a referência.

3 Selecione as camadas restantes que deseja alinhar.

Para selecionar várias camadas adjacentes no painel, clique com a tecla Shift. Para selecionar camadas não-contíguas, clique com as teclas Ctrl (Windows) ou Command (Mac OS).

Nota: *Não selecione camadas de ajuste, camadas de vetor ou Objetos inteligentes que não contêm informações necessárias para o alinhamento.*

4 Escolha Editar > Alinhar Camadas Automaticamente e selecione uma opção de alinhamento. Para unir várias imagens que compartilham áreas de sobreposição, por exemplo, para criar um panorama, use as opções Automático, Perspectiva ou Cilíndrico. Para alinhar imagens digitalizadas com conteúdo de deslocamento, use a opção Apenas reposição.

Automático O Photoshop analisa as imagens de origem e aplica um layout de Perspectiva ou Cilíndrico, dependendo de qual produzir um composto melhor.

Perspectiva Cria uma composição consistente especificando uma das imagens de origem (por padrão, a imagem do meio) como a imagem de referência. As outras imagens são então transformadas (reposicionadas, ajustadas ou inclinadas, conforme necessário) para que o conteúdo sobreposto em camadas seja correspondido.

Cilíndrico Reduz a distorção “gravata borboleta” que pode ocorrer com o layout Perspectiva, exibindo imagens individuais em um cilindro exposto. O conteúdo sobreposto em camadas ainda está correspondido. A imagem de referência é colocada no centro. Adequado para a criação de panoramas amplos.

Esférico Alinha imagens com campos de visualização amplos (vertical e horizontal). Designa uma das imagens de origem (a imagem do meio, por padrão) como a imagem de referência e transforma as outras imagens esfericamente para que o conteúdo sobreposto seja correspondido.

Colagem de cena Alinha camadas e faz a correspondência do conteúdo sobreposto, sem alterar o formato dos objetos na imagem (por exemplo, um círculo continuará sendo um círculo).

Apenas reposição Alinha as camadas e corresponde o conteúdo sobreposto, mas não transforma (ajusta ou inclina) nenhuma das camadas de origem.

Correção de lente Corrige automaticamente os seguintes defeitos nas lentes:

- **Remoção de vinheta** Vinhetas são um defeito comum das lentes que tornam as arestas (especialmente os cantos) de uma imagem mais escuras em comparação com o centro.

- **Distorção geométrica** Compensa a distorção para fora, para dentro ou olho de peixe.

Nota: *A distorção geométrica tentará considerar a distorção radical para melhorar o resultado do alinhamento, exceto com lentes olho-de-peixe; quando metadados de olho-de-peixe forem detectados, a distorção geométrica alinhará as imagens para olho-de-peixe*

Após alinhar automaticamente, você pode usar Editar > Transformação Livre para ajustar o alinhamento ou fazer ajustes de tons para igualar as diferenças de exposição entre camadas; em seguida, combine as camadas em uma imagem composta.

Para assistir a um vídeo sobre como usar os comandos Alinhar Automaticamente e Mesclar Automaticamente para criar um panorama e aumentar a profundidade do campo, consulte www.adobe.com/go/lrvid4120_ps.

Mais tópicos da Ajuda

"Criação de imagens panorâmicas com Photomerge" na página 204

"Combinação de várias imagens em um retrato de grupo" na página 294

"Pilhas de imagens (Photoshop Extended)" na página 582

Mesclagem de camadas automaticamente

Use o comando Mesclar camadas automaticamente para costurar ou combinar imagens com transições suaves na imagem composta final. Mesclar camadas automaticamente aplica máscaras de camada conforme necessário a cada camada para mascarar áreas subexpostas ou diferenças de conteúdo. Mesclar camadas automaticamente só está disponível para imagens RGB ou Tons de cinza. Ele não funciona com Objetos inteligentes, camadas de vídeo, camadas 3D ou camadas de plano de fundo.

Entre os vários usos do comando Mesclar camadas automaticamente, é possível mesclar várias imagens de uma cena com áreas diferentes em foco para chegar a uma imagem composta com uma profundidade de campo estendida. Da mesma forma, você pode criar uma composição mesclando várias imagens de uma cena com iluminações diferentes. Além de combinar imagens de uma cena, você pode costurar imagens para formar um panorama. (Entretanto, talvez seja melhor usar o comando do Photomerge para produzir panoramas a partir de várias imagens.)

Mesclar camadas automaticamente aplica máscaras de camada conforme necessário a cada camada para mascarar áreas subexpostas ou diferenças de conteúdo e criar um composto perfeito.

1 Copie ou insira as imagens que você deseja combinar no mesmo documento.

Cada imagem estará em uma camada separada. Consulte "Duplicação de camadas" na página 245.

2 Selecione os objetos que deseja mesclar.

3 (Opcional) Alinhar as camadas.

Você pode fazer isso manualmente ou usando o comando Alinhar camadas automaticamente. Consulte "Alinhar automaticamente as camadas da imagem" na página 251.

4 Com as camadas ainda selecionadas, escolha Editar > Mesclar Camadas Automaticamente.

5 Selecione o Objetivo de mesclar automaticamente:

Panorama Mescla camadas sobrepostas em uma imagem de panorama.

Empilhar Imagens Mescla os melhores detalhes de cada área correspondente. Esta opção funciona melhor com camadas alinhadas.

Nota: *Empilhar imagens permite mesclar várias imagens de uma cena com diferentes áreas em foco ou diferentes iluminações para atingir os melhores resultados em todas as imagens (é preciso alinhar as imagens automaticamente primeiro).*

6 Selecione Tons e cores contínuas para ajustar a cor e a tonalidade para a mesclagem.

7 Clique em OK.

Para assistir a um vídeo sobre como usar os comandos Alinhar Automaticamente e Mesclar Automaticamente para criar um panorama e aumentar a profundidade do campo, consulte www.adobe.com/go/lrvid4120_ps.

Mais tópicos da Ajuda

"Combinação de várias imagens em um retrato de grupo" na página 294

"Criação de imagens panorâmicas com Photomerge" na página 204

Como girar camadas

1 No painel Camadas, selecione a camada que deseja girar.

2 Se algum elemento da imagem estiver selecionado, escolha Selecionar > Cancelar seleção.

3 Escolha Editar > Transformação > Girar. Aparece uma caixa que define os limites da camada (chamada de caixa delimitadora).

4 Mova o ponteiro para fora da caixa delimitadora (ele se transforma em uma seta curva de duas pontas) e arraste. Pressione Shift para restringir a rotação a incrementos de 15°.

5 Quando estiver satisfeito com os resultados, pressione Enter (Windows) ou Return (Mac OS), ou clique na marca de seleção na barra de opções. Para cancelar o giro, pressione a tecla Esc ou clique no ícone Cancelar transformação, na barra de opções.

Mais tópicos da Ajuda

"Como girar ou virar uma imagem inteira" na página 150

"Redimensionamento, giro, inclinação, distorção, aplicação de perspectiva ou deformação" na página 174

Bloqueio de camadas

É possível bloquear camadas total ou parcialmente para proteger seu conteúdo. Por exemplo, pode-se bloquear totalmente uma camada após o uso. Pode-se também bloquear parcialmente uma camada se ela estiver com a transparência e os estilos corretos, mas ainda não se decidiu sua posição. Quando uma camada está bloqueada, aparece um ícone de cadeado à direita do nome da camada. O cadeado é sólido quando a camada está totalmente bloqueada e vazado quando ela está parcialmente bloqueada.

Bloqueio de todas as propriedades de uma camada ou de um grupo

1 Selecione uma camada ou um grupo.

2 Clique na opção Bloquear tudo no painel Camadas.

Nota: *as camadas de um grupo bloqueado exibem um ícone de cadeado desativado .*

Bloqueio parcial de uma camada

1 Selecione uma camada.

2 Clique em uma ou mais opções de bloqueio no painel Camadas.

Bloquear Pixels Transparentes Limita a edição às partes opacas da camada. Equivale à opção Preservar Transparência de versões anteriores do Photoshop.

Bloquear Pixels de Imagem Impede que se modifiquem os pixels da camada usando as ferramentas de pintura.

Bloquear posição Evita que os pixels da camada sejam movidos.

Nota: *em camadas de texto, as opções Bloquear pixels transparentes e Bloquear pixels de imagem estão selecionadas por padrão e a seleção não pode ser cancelada.*

Aplicação de opções de bloqueio a camadas ou a um grupo selecionado

1 Selecione várias camadas ou um grupo.

2 No menu Camadas ou no menu do painel Camadas, escolha Bloquear camadas ou Bloquear todas as camadas no grupo.

3 Selecione as opções de bloqueio e clique em OK.

Gerenciamento de camadas

Como renomear uma camada ou um grupo

À medida que se adicionam camadas a uma imagem, é útil dar-lhes nomes que reflitam seu conteúdo. Nomes descritivos facilitam a identificação das camadas no painel.

❖ Siga um destes procedimentos:

- No painel Camadas, clique duas vezes no nome da camada ou do grupo e digite um novo nome.
- No painel Camadas, pressione Alt (Windows) ou Option (Mac OS) e clique duas vezes na camada (não no nome ou na miniatura). Digite um novo nome na caixa de texto Nome e clique em OK.
- Selecione uma camada ou grupo e escolha Propriedades da camada ou Propriedades do grupo, no menu Camadas ou no menu do painel Camadas. Digite um novo nome na caixa de texto Nome e clique em OK.

Atribuição de cor a uma camada ou um grupo

A codificação de cores em camadas e grupos ajuda a localizar camadas relacionadas no painel Camadas.

1 Siga um destes procedimentos:

- Selecione uma camada ou grupo e escolha Propriedades da camada ou Propriedades do grupo, no menu Camadas ou no menu do painel Camadas.
- No painel Camadas, pressione Alt (Windows) ou Option (Mac OS) e clique duas vezes na camada (não no nome ou na miniatura).

2 Escolha uma cor no menu pop-up Cor e clique em OK.

Rasterização de camadas

Não é possível usar as ferramentas de pintura ou os filtros em camadas que contenham dados de vetor (como camadas de texto, camadas de forma, máscaras de vetor ou Objetos Inteligentes) e dados gerados (como camadas de preenchimento). Entretanto, essas camadas podem ser rasterizadas para converter seu conteúdo em uma imagem rasterizada achatada.

❖ Selecione as camadas que deseja rasterizar, selecione Camada > Rasterizar e escolha uma opção no submenu:

Texto Rasteriza o texto em uma camada de texto. Esse procedimento não converte outros dados vetoriais na camada.

Forma Rasteriza uma camada de forma.

Conteúdo de Preenchimento Rasteriza o preenchimento de uma camada de forma, deixando a máscara de vetor.

Máscara de Vetor Rasteriza a máscara de vetor em uma camada, transformando-a em máscara de camada.

Objeto Inteligente Converte um Objeto inteligente em uma camada rasterizada.

Vídeo Rasteriza o quadro de vídeo atual para uma camada de imagem.

3D (somente no Extended) Converte a visualização atual de dados em 3D para uma camada rasterizada plana.

Camada Rasteriza todos os dados de vetor nas camadas selecionadas.

Todas as Camadas Rasteriza todas as camadas que contêm dados gerados e de vetor.

***Nota:** para rasterizar camadas vinculadas, selecione uma camada vinculada, escolha Camada > Selecionar camadas vinculadas e rasterize as camadas selecionadas.*

Exclusão de uma camada ou de um grupo

A exclusão de camadas não mais necessárias reduz o tamanho do arquivo de imagem.

Para excluir rapidamente camadas vazias, selecione Arquivo > Script > Excluir todas as camadas vazias.

1 Selecione uma ou mais camadas ou grupos no painel Camadas.

2 Siga um destes procedimentos:

- Para excluir com mensagem de confirmação, clique no ícone Excluir . Se preferir, escolha Camadas > Excluir > Camada ou Excluir camada ou Excluir grupo no menu do painel Camadas.
- Para excluir a camada ou o grupo sem confirmação, arraste-a até o ícone Excluir , Alt-clique (Windows) ou Option-clique (Mac OS) no ícone Excluir, ou pressione a tecla Delete.
- Para excluir camadas ocultas, escolha Camadas > Excluir > Camadas ocultas.

Para excluir camadas vinculadas, selecione uma camada vinculada, escolha Camada > Selecionar camadas vinculadas e exclua as camadas.

Como exportar camadas

É possível exportar todas as camadas ou as camadas visíveis para arquivos separados.

❖ Escolha Arquivo > Scripts > Exportar camadas para arquivos.

Como controlar o tamanho do arquivo

O tamanho do arquivo depende das dimensões de uma imagem em pixels e do número de camadas que ela contém. Imagens com mais pixels podem reproduzir mais detalhes quando impressas, mas requerem mais espaço de armazenamento em disco e podem ser mais lentas para editar e imprimir. É necessário controlar o tamanho dos arquivos para garantir que eles não fiquem excessivamente grandes para os seus objetivos. Se o arquivo ficar excessivamente grande, reduza o número de camadas na imagem ou altere o tamanho da imagem.

❖ As informações sobre o tamanho do arquivo de uma imagem estão na parte inferior da janela do aplicativo.

Mais tópicos da Ajuda

"Visualização das informações do arquivo na janela do documento" na página 31

Como mesclar e carimbar camadas

Depois que o conteúdo das camadas é concluído, pode-se mesclá-las para reduzir o tamanho dos arquivos de imagem. Ao mesclar camadas, os dados das camadas superiores substituem os dados sobrepostos nas camadas inferiores. A intersecção de todas as áreas transparentes nas camadas mescladas continua transparente.

***Nota:** Não é possível usar uma camada de ajuste ou de preenchimento como camada de destino para uma mesclagem.*

Além de mesclar camadas, é possível carimbá-las. Carimbar permite mesclar o conteúdo de mais de uma camada em uma camada de destino, enquanto as outras permanecem intactas.

***Nota:** quando um documento mesclado é salvo, não é possível retornar ao estado não mesclado. As camadas são mescladas permanentemente.*

Mesclagem de duas camadas ou grupos

1 As camadas e grupos a serem mesclados devem estar visíveis.

2 Selecione as camadas e grupos que deseja mesclar.

3 Escolha Camada > Mesclar camadas.

***Nota:** Você pode mesclar duas camadas ou grupos adjacentes selecionado o item superior e, então, escolhendo Camada > Mesclar Camadas. Você pode mesclar camadas vinculadas escolhendo Camada > Selecionar Camadas Vinculadas e, então, mesclar as camadas selecionadas. É possível mesclar duas camadas 3D escolhendo Camada > Mesclar Camadas; elas compartilharão a mesma cena e a camada superior herdará as propriedades da camada inferior 3D (as visualizações de câmera deve ser a memsa para que isso seja ativado).*

Mesclagem de camadas em uma máscara de corte

1 Oculte as camadas que não serão mescladas.

2 Selecione a camada base no grupo de corte. A camada base deve ser uma camada rasterizada.

3 No menu Camadas ou no menu do painel Camadas, escolha Mesclar máscara de corte.

Para obter mais informações sobre máscaras de corte, consulte "Como mascarar camadas com máscaras de corte" na página 292.

Mesclagem de todas as camadas e grupos visíveis em uma imagem

❖ No painel Camadas ou no menu do painel Camadas, escolha Mesclar camadas visíveis. Todas as camadas que mostram um ícone de olho são mescladas.

***Nota:** é necessário selecionar uma camada visível para ativar o comando Mesclar camadas visíveis.*

Carimbo em várias camadas ou em camadas vinculadas

Quando se carimbam várias camadas selecionadas ou camadas vinculadas, o Photoshop cria uma nova camada com o conteúdo mesclado.

1 Selecione várias camadas.

2 Pressione Ctrl+Alt+E (Windows) ou Command+Option+E (Mac OS).

Carimbo em todas as camadas visíveis

1 Ative a visibilidade das camadas que deseja mesclar.

2 Pressione Shift+Ctrl+Alt+E (Windows) ou Shift+Command+Option+E (Mac OS).

O Photoshop cria uma nova camada contendo o conteúdo mesclado.

Como nivelar todas as camadas

O achatamento reduz o tamanho do arquivo mesclando no plano de fundo todas as camadas visíveis e descartando as camadas ocultas. Todas as áreas transparentes que restarem serão preenchidas com branco. Quando uma imagem nivelada é salva, não é possível retornar ao estado não nivelado. As camadas são mescladas permanentemente.

***Nota:** a conversão de uma imagem entre alguns modos de cor achata o arquivo. Se quiser editar a imagem original após a conversão, salve uma cópia do arquivo com todas as camadas intactas.*

1 Verifique se todas as camadas que serão mantidas estão visíveis.

2 Escolha Camada > Achatar imagem ou escolha Achatar imagem no menu do painel Camadas.

Opacidade e mesclagem

Especificação da opacidade geral e de preenchimento para as camadas selecionadas

A opacidade geral de uma camada determina em que grau ela obscurece ou revela a camada abaixo dela. Uma camada com 1% de opacidade aparece quase transparente, enquanto uma com 100% de opacidade aparece completamente opaca.

Além de definir a opacidade geral de uma camada, o que afeta qualquer estilo e modo de mesclagem aplicados a ela, pode-se especificar uma opacidade de preenchimento. A opacidade de preenchimento afeta somente pixels, formas ou texto em uma camada sem afetar a opacidade de efeitos de camada, como sombras.

***Nota:** não é possível alterar a opacidade de uma camada de plano de fundo ou de uma camada bloqueada. Para converter uma camada de plano de fundo em uma camada regular que ofereça suporte a transparência, consulte "Como converter planos de fundo e camadas" na página 244.*

1 No painel Camadas, selecione uma ou mais camadas ou grupos.

2 Altere os valores de preenchimento e opacidade. (Se você selecionou um grupo, somente opacidade está disponível.)

Para exibir todas as opções de mesclagem, selecione Opções de mesclagem no ícone Adicionar um estilo de camada fx, na parte inferior do painel Camadas.

Especificação de um modo de mesclagem para uma camada ou um grupo

O modo de mesclagem de uma camada determina como seus pixels são mesclados com pixels subjacentes da imagem. É possível criar diversos efeitos especiais, usando os modos de mesclagem.

Por padrão, o modo de mesclagem de um grupo de camadas é Passagem, ou seja, o grupo não tem propriedades próprias de mesclagem. Quando se escolhe outro modo de mesclagem para um grupo, altera-se efetivamente a ordem de agrupamento dos componentes da imagem. Em primeiro lugar, todas as camadas do grupo são reunidas. O conjunto composto é tratado como uma única imagem e mesclado ao restante da imagem, usando o modo de mesclagem selecionado. Dessa forma, se um modo de mesclagem diferente de Passagem for escolhido para o grupo, nenhuma camada de ajuste e nenhum modo de mesclagem de camada contidos no grupo serão aplicados a camadas fora dele.

Nota: não existe o modo de mesclagem Apagar para camadas. Para imagens de Lab, os modos de subexposição de cor, superexposição de cor, escurecer, clarear, diferença, exclusão, subtrair e dividir não estão disponíveis. Para imagens HDR, consulte "Suporte do Photoshop para imagens HDR de 32 bpc" na página 70.

1 Selecione uma camada ou um grupo no painel Camadas.

2 Escolha um modo de mesclagem:

- No painel Camadas, escolha uma opção no menu pop-up Modo de mesclagem.
- Escolha Camada > Estilo de camada > Opções de mesclagem e escolha uma opção no menu pop-up Modo de mesclagem.

Para assistir a um vídeo sobre o uso dos modos de mesclagem, consulte www.adobe.com/go/vid0012_br.

Mais tópicos da Ajuda

"Modos de mesclagem" na página 316

Preenchimento de novas camadas com uma cor neutra

Não é possível aplicar determinados filtros (como o filtro Efeitos de Iluminação) a camadas sem pixels. A seleção de Preencher com cor neutra (de um dos modos), na caixa de diálogo Nova camada, resolve esse problema preenchendo primeiro a camada com uma cor neutra predefinida. Essa cor invisível, neutra, é atribuída conforme o modo de mesclagem da camada. Se nenhum efeito for aplicado, o preenchimento com uma cor neutra não terá efeito sobre as camadas restantes. A opção Preencher com cor neutra não está disponível para camadas com modos Normal, Dissolver, Mistura sólida, Matiz, Saturação, Cor ou Luminosidade.

Como criar um vazado

As opções de vazado permitem especificar quais camadas serão "perfuradas" para revelar o conteúdo de outras camadas. Por exemplo, é possível usar uma camada de texto para aplicar vazado a uma camada de ajuste de cor e revelar uma parte da imagem que usa as cores originais.

Para criar um efeito de vazado, é necessário decidir qual camada criará a forma do vazado, quais camadas serão perfuradas e qual será revelada. Se desejar revelar uma camada diferente do plano de fundo, coloque as camadas que deseja usar em um grupo ou máscara de corte.



Logotipo de uma fazenda com vazado superficial até a camada de plano de fundo

1 Siga um destes procedimentos no painel Camadas:

- Para revelar o plano de fundo, posicione a camada que criará o vazado acima das camadas que serão perfuradas e verifique se a camada inferior da imagem é uma camada Plano de fundo. (Escolha Camada > Novo > Plano de fundo a partir da camada para converter uma camada regular em uma de plano de fundo.)

- Para revelar uma camada acima do plano de fundo, coloque as camadas que deseja perfurar em um grupo. A camada superior do grupo perfurará as camadas agrupadas até a próxima camada abaixo do grupo.
- Para revelar a camada base de uma máscara de corte, coloque as camadas que deseja usar em uma máscara de corte. (Consulte "Como mascarar camadas com máscaras de corte" na página 292.) Verifique se a opção Mesclar camadas recortadas como grupo está selecionada para a camada base. (Consulte "Agrupamento de efeitos de mesclagem" na página 261.)

2 Selecione a camada superior (aquela que criará o vazado).

3 Para exibir as opções de mesclagem, clique duas vezes na camada (em qualquer lugar fora do nome ou da miniatura da camada), escolha Camada > Estilo de camada > Opções de mesclagem ou escolha Opções de mesclagem no menu do painel Camadas.

Nota: *Para visualizar as opções de mesclagem de uma camada de texto, escolha Camada > Estilo de camada > Opções de mesclagem ou escolha Opções de mesclagem no botão Adicionar um estilo de camada, na parte inferior do menu do painel Camadas.*

4 No menu pop-up Vazado, escolha uma opção:

- Selecione Superficial para vazar o primeiro ponto de parada possível, como a primeira camada depois do grupo ou a camada base da máscara de corte.
- Selecione Profundo para aplicar vazado até o plano de fundo. Se não houver plano de fundo, a opção Profundo aplica vazado até a transparência.

Nota: *se estiver usando um grupo de camadas ou uma máscara de corte, a opção Superficial ou Profundo cria um vazado que revela a camada de plano de fundo (ou transparência, se a camada inferior não for uma camada de plano de fundo).*

5 Para criar o efeito de vazado, siga um destes procedimentos:

- Diminua a opacidade de preenchimento.
- Usando as opções do menu Modo de mesclagem, altere o modo de mesclagem para revelar os pixels subjacentes.

6 Clique em OK.

Como excluir canais da mesclagem

Quando se mescla uma camada ou um grupo, é possível restringir os efeitos de mesclagem a um canal especificado. Por padrão, todos os canais são incluídos. Ao usar uma imagem RGB, por exemplo, é possível optar por excluir da mesclagem o canal vermelho (R). Na imagem composta, somente as informações incluídas nos canais verde (G) e azul (B) são afetadas.

1 Siga um destes procedimentos:

- Clique duas vezes na miniatura de uma camada.
- Escolha Camada > Estilo de camada > Opções de mesclagem.
- Escolha Opções de mesclagem no ícone Adicionar um estilo de camada fx, na parte inferior do painel Camadas.

Nota: *Para visualizar as opções de mesclagem de uma camada de texto, escolha Camada > Estilo de camada > Opções de mesclagem ou escolha Opções de mesclagem no botão Adicionar um estilo de camada, na parte inferior do menu do painel Camadas.*

2 Na área Mesclagem avançada da caixa de diálogo Estilo de camada, cancele a seleção dos canais que não serão incluídos quando a camada for mesclada.

Agrupamento de efeitos de mesclagem

Por padrão, as camadas em uma máscara de corte são mescladas com as camadas subjacentes, usando o modo de mesclagem da camada inferior desse grupo. Entretanto, é possível aplicar o modo de mesclagem da camada inferior apenas a essa camada, permitindo manter a aparência da mesclagem original das camadas cortadas. (Consulte “Como mascarar camadas com máscaras de corte” na página 292.)

Também é possível aplicar o modo de mesclagem de uma camada aos efeitos de camada que modificam pixels opacos, como Brilho interno ou Sobreposição de cor, sem alterar os efeitos de camada que modificam somente pixels transparentes, como Brilho externo ou Sombra projetada.

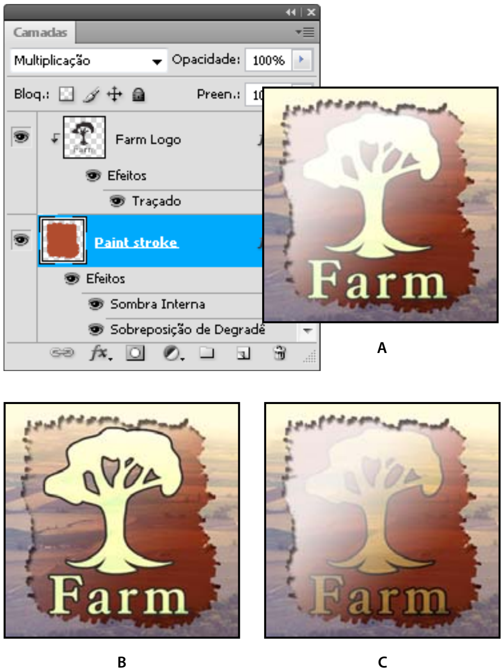
1 Selecione a camada que deve ser afetada.

2 Clique duas vezes na miniatura de uma camada, escolha Opções de mesclagem no menu do painel Camadas ou escolha Camada > Estilo de camada > Opções de mesclagem.

Nota: *Para visualizar as opções de mesclagem de uma camada de texto, escolha Camada > Estilo de camada > Opções de mesclagem ou escolha Opções de mesclagem no botão Adicionar um estilo de camada, na parte inferior do menu do painel Camadas.*

3 Especifique o escopo das opções de mesclagem:

- Selecione Mesclar efeitos interiores como grupo para aplicar o modo de mesclagem da camada aos efeitos de camada que modificam os pixels opacos, como Brilho interno, Acetinado, Sobreposição de cor e Sobreposição de degradê.
- Selecione Mesclar Camadas Cortadas como Grupo para aplicar o modo de mesclagem da camada base a todas as camadas da máscara de corte. Cancelar a seleção dessa opção, que por padrão sempre está selecionada, mantém o modo de mesclagem e a aparência originais de cada camada do grupo.



Opções avançadas de mesclagem
A. *As camadas Logotipo da fazenda e Traço de tinta, cada uma com seu próprio modo de mesclagem* ***B.*** *Opção Mesclar Efeitos Interiores como Grupo selecionada* ***C.*** *Opção Mesclar Camadas Recortadas como Grupo selecionada*

- Selecione Camadas de Formas de Transparência para restringir os efeitos de camada e vazados a áreas opacas da camada. Cancelar a seleção dessa opção, que por padrão sempre está selecionada, aplica esses efeitos a toda a camada.
- Selecione A Máscara de Camada Oculta Efeitos para restringir os efeitos de camada à área definida pela máscara de camada.
- Selecione A Máscara de Vetor Oculta os Efeitos para restringir os efeitos de camada à área definida pela máscara de vetor.

4 Clique em OK.

Especificação de uma faixa de tons para mesclar camadas

Os controles deslizantes da caixa de diálogo Opções de mesclagem controlam os pixels da camada ativa e os pixels das camadas subjacentes visíveis que aparecem na imagem final. Por exemplo, é possível retirar os pixels escuros da camada ativa ou forçar o aparecimento dos pixels claros das camadas subjacentes. Também é possível definir uma faixa de pixels parcialmente mesclados para produzir uma transição suave entre áreas mescladas e não mescladas.

1 Clique duas vezes na miniatura da camada, escolha Camada > Estilo de camada> Opções de mesclagem ou escolha Adicionar um estilo de camada > Opções de mesclagem, no menu do painel Camadas.

Nota: *Para visualizar as opções de mesclagem de uma camada de texto, escolha Camada > Estilo de camada > Opções de mesclagem ou escolha Opções de mesclagem no botão Adicionar um estilo de camada, na parte inferior do menu do painel Camadas.*

2 Na seção Mesclagem Avançada da caixa de diálogo Estilo de Camada, escolha uma opção no menu pop-up Mesclar Se.

- Escolha Cinza para especificar uma faixa de mesclagem para todos os canais.
- Selecione um canal de cor individual (por exemplo, vermelho, verde ou azul, em imagens RGB) para especificar a mesclagem no canal.

3 Use os controles deslizantes de Esta camada e de Camada subjacente para definir a faixa de brilho dos pixels mesclados, medido em uma escala de 0 (preto) a 255 (branco). Arraste o controle deslizante branco para definir o valor mais alto da faixa. Arraste o controle deslizante preto para definir o valor mais baixo da faixa.

Para definir uma faixa de pixels parcialmente mesclados, mantenha pressionada a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) e arraste uma das metades do triângulo de um controle deslizante. Os dois valores exibidos acima do controle deslizante dividido indicam a faixa de mesclagem parcial.

Lembre-se das seguintes diretrizes ao especificar intervalos de mesclagem:

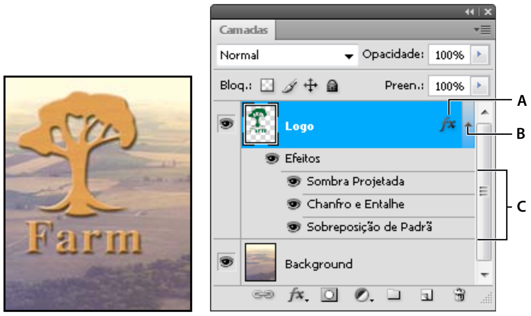
- Use os controles deslizantes de Esta camada para especificar a faixa de pixels da camada ativa que serão mesclados e, portanto, aparecerão na imagem final. Por exemplo, se arrastar o controle deslizante branco para 235, os pixels com valores de brilho superiores a 235 continuarão sem mesclagem e são excluídos da imagem final.
- Use os controles deslizantes de Camada subjacente para especificar a faixa de pixels nas camadas subjacentes visíveis que serão mescladas na imagem final. Os pixels mesclados são combinados com os da camada ativa para produzir pixels compostos, enquanto os não mesclados aparecem através das áreas sobrepostas da camada ativa. Por exemplo, quando se arrasta o controle deslizante preto para 19, os pixels com valores de brilho inferiores a 19 continuam sem mesclagem e aparecem através da camada ativa na imagem final.

Efeitos e estilos de camadas

Sobre efeitos e estilos de camadas

O Photoshop oferece vários efeitos (como sombras, brilhos e chanfros) que alteram a aparência do conteúdo de uma camada. Os efeitos de camada são vinculados ao conteúdo. Ao mover ou editar o conteúdo da camada, os mesmos efeitos são aplicados no conteúdo modificado. Por exemplo, se uma sombra projetada for aplicada a uma camada de texto e, em seguida, um novo texto for adicionado, a sombra será adicionada automaticamente ao novo texto.

O estilo é um ou mais efeitos aplicado a uma camada ou grupo de camadas. Para aplicar um dos estilos predefinidos do Photoshop ou criar um estilo personalizado, use a caixa de diálogo Estilos de camada. O ícone dos efeitos de camada *fx* é exibido à direita do nome da camada no painel Camadas. É possível expandir o estilo no painel Camadas para visualizar ou editar os efeitos que compõem o estilo.



Painel Camadas mostrando camada com vários efeitos aplicados
***A.** Ícone dos efeitos de camada* ***B.** Clique para expandir e mostrar os efeitos da camada* ***C.** Efeito da camada*

Quando um estilo personalizado é salvo, torna-se um estilo predefinido. Os estilos predefinidos aparecem no painel Estilos e podem ser aplicados em uma camada ou grupo com um único clique.

Como aplicar estilos predefinidos

É possível aplicar estilos predefinidos do painel Estilo. Os estilos de camadas que acompanham o Photoshop são agrupados por função em bibliotecas. Por exemplo, uma biblioteca contém estilos para a criação de botões da Web e outra contém estilos para a adição de efeitos ao texto. Para acessar esses estilos, é preciso carregar a biblioteca adequada. Para obter informações sobre como carregar e salvar estilos, consulte “Como criar e gerenciar estilos predefinidos” na página 269.

***Nota:** Não é possível aplicar estilos de camada a um plano de fundo, a uma camada bloqueada ou a um grupo.*

Exibir o painel Estilos

❖ Escolha Janela > Estilos.

Aplicação de um estilo predefinido a uma camada

Normalmente, a aplicação de um estilo predefinido faz substituir o estilo atual da camada. No entanto, é possível adicionar os atributos de um segundo estilos aos do estilo atual.

❖ Siga um destes procedimentos:

- Clique em um estilo no painel Estilos para aplicá-lo a camadas selecionadas no momento.
- Arraste um estilo do painel Estilos até a camada no painel Camadas.

- Arraste um estilo do painel Estilos para a janela do documento e solte o botão do mouse quando o ponteiro estiver sobre o conteúdo da camada a qual o estilo deve ser aplicado.

***Nota:** Mantenha pressionada a tecla Shift enquanto clica ou arrasta para adicionar (em vez de substituir) o estilo a todos os efeitos existentes na camada de destino.*

- Escolha Camada > Estilo de camada > Opções de mesclagem e clique na palavra *Estilos* na caixa de diálogo Estilos de camada (item superior da lista, na lateral esquerda da caixa de diálogo). Clique no estilo a ser aplicado e clique em OK.
- Ao usar uma ferramenta de forma ou caneta no modo de camadas de forma, selecione um estilo no painel pop-up da barra de opções antes de desenhar a forma.

Aplicar um estilo de outra camada

- No painel Camadas, pressione Alt-arrastar (Windows) ou Option-arrastar (Mac OS) no estilo da lista de efeitos de uma camada para copiá-lo para outro camada.
- No painel Camadas, clique e arraste o estilo da lista de efeitos da camada para movê-lo para outra camada.

Alterar a exibição de estilos predefinidos

1 Clique no triângulo no painel Estilos, na caixa de diálogo Estilo de camada, ou na painel pop-up Estilo de camada da barra de opções.

2 Escolha uma opção de exibição no menu do painel:

- Somente texto, para visualizar os estilos de camada como uma lista.
- Miniatura pequena ou Miniatura grande, para visualizar os estilos de camada como miniaturas.
- Lista pequena ou Lista grande, para visualizar os estilos de camada como uma lista, com a exibição de uma miniatura do estilo selecionado.

Visão geral da caixa de diálogo Estilo de camada

Para editar os estilos aplicados em uma camada ou criar novos estilos, use a caixa de diálogo Estilos de camada.



Caixa de diálogo Estilos de camada. Clique em uma caixa de seleção para aplicar as configurações atuais sem exibir as opções do efeito. Clique no nome de um efeito para exibir as opções.

É possível criar estilos personalizados usando um ou mais dos seguintes efeitos:

Sombra Projetada Adiciona uma sombra que se projeta por trás do conteúdo da camada.

Sombra Interna Adiciona uma sombra que se projeta apenas no interior das arestas do conteúdo da camada, dando-lhe uma aparência de baixo-relevo.

Brilho Externo e Brilho Interno Adiciona brilhos que provêm das arestas externas ou internas do conteúdo da camada.

Chanfro e Entalhe Adiciona várias combinações de realces e sombras a uma camada.

Acetinado Aplica um sombreamento interior que cria um acabamento acetinado.

Sobreposição de Cor, de Degradê e de Padrão Preenche o conteúdo da camada com uma cor, um degradê ou um padrão.

Traçado Contorna o objeto na camada atual, usando uma cor, um degradê ou um padrão. É útil principalmente em formas com arestas sólidas, como as de texto.

Aplicação ou edição de estilos de camada personalizados

Nota: *não é possível aplicar estilos de camada a uma camada de plano de fundo, a uma camada bloqueada ou a um grupo. Para aplicar um estilo de camada a uma camada de plano de fundo, primeiramente converta-o em uma camada regular.*

1 Selecione uma única camada no painel Camadas.

2 Siga um destes procedimentos:

- Clique duas vezes na camada, fora do nome ou da miniatura correspondente.
- Clique no ícone Adicionar um estilo de camada , na parte inferior do painel Camadas, e escolha um efeito da lista.
- Escolha um efeito no submenu Camada > Estilo de camada.
- Para editar um estilo existente, clique duas vezes em um efeito exibido abaixo do nome da camada no painel Camadas. (Clique no triângulo próximo ao ícone Adicionar um estilo de camada para exibir os efeitos contidos no estilo.)

3 Defina as opções de efeito na caixa de diálogo Estilo de Camada. Consulte “Opções de estilo de camada” na página 265.

4 Adicione outros efeitos ao estilo, se desejado. Na caixa de diálogo Estilo de Camada, clique na caixa de seleção à esquerda do nome do efeito, para adicionar o efeito sem selecioná-lo.

É possível editar vários efeitos sem fechar a caixa de diálogo Estilo de camada. Clique no nome de um efeito, na lateral esquerda da caixa de diálogo, para exibir as opções.

Alterar padrões de estilo para personalizar valores

1 Na caixa de diálogo Estilo de camada, personalize as configurações como desejar.

2 Clique em Tornar padrão.

Na próxima vez que a caixa de diálogo for aberta, os padrões personalizados serão automaticamente aplicados. Se você ajustar configurações e desejar retornar aos padrões personalizados, clique em Restaurar padrões.

Para retornar aos padrões originais do Photoshop, consulte “Restauração das configurações padrão para todas as preferências” na página 41.

Opções de estilo de camada

Altitude Para o efeito Chanfro e entalhe, define a altura da fonte de luz. A definição 0 é equivalente ao nível do solo, 90 é diretamente acima da camada.

Ângulo Determina o ângulo de iluminação com que o efeito é aplicado à camada. É possível arrastar na janela do documento para ajustar o ângulo de um efeito Sombra projetada, Sombra interna ou Acetinado.

Suavização de Serrilhado Mescla os pixels das arestas de um contorno ou de um contorno de reflexo. Essa opção é muito útil para sombras pequenas com contornos complicados.

Modo de Mesclagem Determina como o estilo da camada é mesclado com as camadas subjacentes, o que pode ou não incluir a camada ativa. Por exemplo, uma sombra interna é mesclada com a camada ativa porque o efeito é desenhado na parte superior da camada, mas uma sombra projetada é mesclada apenas com as camadas abaixo da camada ativa. Na maioria dos casos, o modo padrão de cada efeito produz os melhores resultados. Consulte “Modos de mesclagem” na página 316.

Desfoque Contrai os limites de fosco de uma Sombra Interna ou de um Brilho Interno antes de desfocar.

Cor Especifica a cor de uma sombra, de um brilho ou de um realce. Clique na caixa de cores e escolha uma cor.

Contorno Com brilhos de cor sólida, Contorno permite criar anéis de transparência. Com brilhos preenchidos com degradê, Contorno permite criar variações na repetição da cor e da opacidade do degradê. No chanfro e no entalhe, Contorno permite esculpir cristas, vales e saliências que são sombreados no processo de entalhe. Com sombras, Contorno permite especificar a atenuação. Para obter mais informações, consulte “Modificação de efeitos de camada com contornos” na página 268.

Distância Especifica a distância de deslocamento para um efeito de sombra ou acetinado. É possível arrastar na janela do documento para ajustar a distância de deslocamento.

Profundidade Especifica a profundidade de um chanfro. Também especifica a profundidade de um padrão.

Usar luz global Essa configuração permite definir um ângulo de luz "mestre" que está disponível em todos os efeitos de camada que usam o sombreamento: Sombra projetada, Sombra interna e Chanfro e entalhe. Em qualquer um desses efeitos, se a opção Usar luz global estiver selecionada e um ângulo de iluminação estiver definido, esse ângulo se transformará no ângulo de iluminação global. Qualquer outro efeito que tenha a opção Usar luz global selecionada herda automaticamente a mesma configuração do ângulo. Se Usar luz global não estiver selecionado, o ângulo de iluminação definido é "local" e aplica-se somente ao efeito em questão. Também é possível definir o ângulo de iluminação global escolhendo Estilo de camada > Luz global.

Contorno de Reflexo Cria uma aparência metálica e cintilante. O Contorno de Reflexo é aplicado após o sombreamento de um chanfro ou entalhe.

Degradê Especifica o degradê de um efeito de camada. Clique no degradê para exibir o Editor de degradê ou clique na seta invertida e escolha um degradê no painel pop-up. É possível editar um degradê ou criar um novo usando o Editor de degradê. A cor ou a opacidade podem ser editadas no painel Sobreposição de degradê da mesma maneira que no Editor de degradê. Para alguns efeitos, é possível especificar opções adicionais de degradê. Inverter inverte a orientação do degradê, Alinhar À Camada usa a caixa delimitadora da camada para calcular o preenchimento degradê e Escala redimensiona a aplicação do degradê. Também é possível mover o centro do degradê clicando e arrastando na janela da imagem. O estilo especifica a forma do degradê.

Modo de Realce ou Modo de Sombra Especifica o modo de mesclagem do realce ou da sombra de um chanfro ou entalhe.

Tremulação Faz variar a aplicação da cor e da opacidade de um degradê.

Sombra Projetada de Vazamento de Camada Controla a visibilidade da sombra projetada em uma camada semitransparente.

Ruído Especifica o número de elementos aleatórios na opacidade de um brilho ou de uma sombra. Digite um valor ou arraste o controle deslizante.

Opacidade Define a opacidade do efeito da camada. Digite um valor ou arraste o controle deslizante.

Padrão Especifica o padrão de um efeito de camada. Clique no painel pop-up e escolha um padrão. Clique no botão Nova predefinição para criar um novo padrão predefinido com base nas configurações atuais. Clique em Ajustar

origem para fazer com que a origem do padrão seja a mesma do documento (quando Vincular Com Camada estiver selecionado) ou para colocar a origem no canto superior esquerdo da camada (se Vincular Com Camada não estiver selecionado). Selecione Vincular Com Camada se quiser que o padrão se mova com a camada quando ela se mover. Arraste o controle deslizante de Escala ou digite um valor para especificar o tamanho do padrão. Arraste um padrão para posicioná-lo na camada; redefina a posição usando o botão Ajustar À Origem. A opção Padrão não está disponível quando não há padrões carregados.

Posição Especifica a posição de um efeito de traçado como Externa, Interna ou Central.

Intervalo Controla qual parte ou faixa do brilho destina-se ao contorno.

Tamanho Especifica o raio e o tamanho de desfoque ou o tamanho da sombra.

Suavização Desfoca os resultados do sombreamento para reduzir artefatos não desejados.

Origem Especifica a origem de um brilho interno. Escolha Centro para aplicar um brilho que provém do centro do conteúdo da camada ou Aresta para aplicar um brilho que provém das arestas internas desse conteúdo.

Expansão Expande os limites do fosco antes de desfocar.

Estilo Especifica o estilo de um chanfro: Chanfro interno cria um chanfro nas arestas internas do conteúdo da camada, Chanfro externo cria um chanfro nas arestas externas do conteúdo da camada, Entalhe simula o efeito de entalhar o conteúdo da camada com base nas camadas subjacentes, Entalhe elevado simula o efeito de carimbar as arestas do conteúdo da camada nas camadas subjacentes e Entalhe de traço confina o entalhe aos limites de um efeito de traço aplicado à camada. (O efeito Entalhe de Traçado não é visível quando nenhum traçado está aplicado à camada.)

Técnica Suavização, Cinzel sólido e Cinzel suave estão disponíveis para os efeitos de chanfro e entalhe; Mais suave e Preciso aplicam-se aos efeitos Brilho interno e Brilho externo.

- **Suavidade** Desfoca ligeiramente as arestas de um fosco e é útil em todos os tipos de foscos, independentemente de suas arestas serem suaves ou sólidas. Não preserva recursos detalhados em tamanhos maiores.

- **Cinzel sólido** Usa uma técnica de medição de distância e é útil principalmente em foscos de arestas sólidas a partir de formas com suavização de serrilhado, como as de texto. Preserva recursos detalhados de maneira mais eficiente que a técnica de suavização.

- **Cinzel suave** Usa uma técnica de medição de distância modificada e, mesmo não sendo tão precisa quanto o Cinzel sólido, é mais útil em uma faixa maior de foscos. Preserva recursos de maneira mais eficiente que a técnica de suavização.

- **Mais suave** Aplica um desfoque e é útil em todos os tipos de foscos, independentemente de suas arestas serem suaves ou sólidas. Em tamanhos maiores, Mais suave não preserva recursos detalhados.

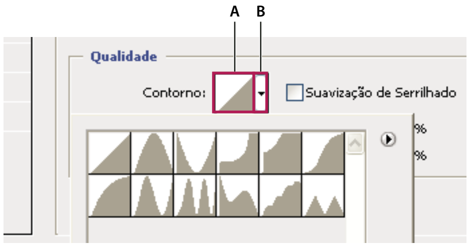
- **Preciso** Usa uma técnica de medição de distância para criar um brilho e é útil principalmente em foscos de arestas sólidas a partir de formas com suavização de serrilhado, como as de texto. Preserva recursos de maneira mais eficiente que a técnica de Mais Suave.

Textura Aplica uma textura. Use Escala para dimensionar o tamanho da textura. Selecione Vincular Com Camada se quiser que a textura se mova com a camada quando ela se mover. Inverter inverte a textura. Profundidade faz variar o grau e a direção (para cima/para baixo) em que a texturização é aplicada. Ajustar origem faz com que a origem do padrão seja a mesma do documento (se Vincular Com Camada não estiver selecionado) ou coloca a origem no canto superior esquerdo da camada (se Vincular Com Camada estiver selecionado). Arraste a textura para posicioná-la na camada.

Modificação de efeitos de camada com contornos

Na criação de estilos personalizados de camadas, pode-se usar contornos para controlar em determinada faixa a forma dos efeitos de sombra projetada, sombra interna, brilho interno, brilho externo, chanfro e entalhe, e acetinado. Por exemplo, um contorno linear em uma sombra projetada faz a opacidade diminuir gradualmente em uma transição linear. Use um contorno personalizado para criar uma transição de sombra exclusiva.

É possível selecionar, redefinir, excluir ou alterar a visualização de contornos no painel pop-up Contorno e no Gerenciador de predefinição.



Detalhe da caixa de diálogo Estilo de Camada para o efeito de Sombra Projetada
A. *Clique para exibir a caixa de diálogo Editor de Contorno.* ***B.*** *Clique para exibir o painel pop-up.*

Como criar um contorno personalizado

1 Selecione o efeito Sombra Projetada, Sombra Interna, Brilho Interno, Brilho Externo, Chanfro e Entalhe, Contorno ou Acetinado na caixa de diálogo Estilo de Camada.

2 Na caixa de diálogo Estilo de Camada, clique na miniatura do contorno.

3 Clique no contorno para adicionar pontos e arraste para ajustá-lo. Ou digite valores para Entrada e Saída.

4 Para criar um vértice nítido em vez de uma curva suave, selecione um ponto e clique em Vértice.

5 Para salvar o contorno em um arquivo, clique em Salvar e nomeie o contorno.

6 Para armazenar um contorno como predefinição, escolha Novo.

7 Clique em OK. Os novos contornos são adicionados à parte inferior do painel pop-up.

Como carregar contornos

❖ Clique no contorno na caixa de diálogo Estilo de camada e, na caixa de diálogo Editor de contorno, escolha Carregar. Acesse a pasta que contém a biblioteca de contornos a ser carregada e clique em Abrir.

Como excluir contornos

❖ Clique na seta invertida ao lado do contorno selecionado no momento para visualizar o painel pop-up. Pressione Alt (Windows) ou Option (Mac OS) e clique no contorno que deseja excluir.

Como definir um ângulo de iluminação global para todas as camadas

O uso de iluminação global dá a impressão de uma fonte de luz comum brilhando sobre a imagem.

❖ Siga um destes procedimentos:

- Escolha Camada > Estilo de camada > Luz global. Na caixa de diálogo Luz global, digite um valor ou arraste o raio do ângulo para definir o ângulo e a altitude, e clique em OK.
- Na caixa de diálogo Estilo de camada, em Sombra projetada, Sombra interna ou Chanfro, selecione Usar luz global. Para obter o Ângulo, digite um valor ou arraste o raio e clique em OK.

A iluminação global aplica-se a cada efeitos de camada que usa o ângulo de iluminação global.

Como exibir ou ocultar estilos de camada

Quando uma camada tem um estilo, um ícone "fx" aparece à direita do nome da camada no painel Camadas.

Ocultação ou exibição de todos os estilos de camada em uma imagem

❖ Escolha Camada > Estilo de Camada > Ocultar Todos os Efeitos ou Mostrar Todos os Efeitos.

Expandir ou recolher estilos de camada no painel Camadas

❖ Siga um destes procedimentos:

- Clique no triângulo ao lado do ícone Adicionar um estilo de camada para expandir a lista dos efeitos aplicados na camada.
- Clique no triângulo para recolher os efeitos de camada.
- Para expandir ou recolher todos os estilos de camada aplicados em um grupo, mantenha pressionada a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) e clique no triângulo ou no triângulo invertido para o grupo. Os estilos aplicados a todas as camadas dentro do grupo também são expandidos ou recolhidos.

Como criar e gerenciar estilos predefinidos

É possível criar um estilo personalizado e salvá-lo como uma predefinição, que estará disponível a partir do painel Estilos. É possível salvar os estilos predefinidos em uma biblioteca e carregá-los ou removê-los a partir do painel Estilos, conforme necessário.

Como criar um novo estilo predefinido

1 No painel Camadas, selecione a camada que contém o estilo a ser salvo como predefinição.

2 Siga um destes procedimentos:

- Clique em uma área vazia do painel Estilos.
- Clique no botão Criar Novo Estilo na parte inferior do painel Estilos.
- Escolha Novo estilo no menu do painel Estilos.
- Escolha Camada > Estilo de camada > Opções de mesclagem e clique em Novo estilo na caixa de diálogo Estilo de camada.

3 Digite um nome para o estilo predefinido, defina as opções de estilo e clique em OK.

Como renomear um estilo predefinido

❖ Siga um destes procedimentos:

- Clique duas vezes em um estilo no painel Estilos. Se o painel Estilos estiver definido para exibir estilos como miniaturas, digite um novo nome na caixa de diálogo e clique em OK. Caso contrário, digite um novo nome diretamente no painel Estilos e pressione Enter (Windows) ou Return (Mac OS).
- Selecione um estilo na área Estilos da caixa de diálogo Estilos de camada. Escolha Renomear estilo no menu pop-up, digite um novo nome e clique em OK.
- Quando usar uma forma ou a ferramenta Caneta, selecione um estilo no painel pop-up Estilo na barra de opções. Escolha Renomear estilo no menu do painel pop-up.

Como excluir um estilo predefinido

❖ Siga um destes procedimentos:

- Arraste um estilo até o ícone Excluir 🗑 na parte inferior do painel Estilos.
- Pressione Alt (Windows) ou Option (Mac OS) e clique no estilo da camada no painel Estilos.
- Selecione um estilo na área Estilos da caixa de diálogo Estilos de camada. (Consulte "Como aplicar estilos predefinidos" na página 263.) Em seguida, escolha Excluir estilo no menu pop-up.
- Ao usar uma ferramenta de forma ou caneta, selecione um estilo no painel pop-up Estilo de camada da barra de opções. Em seguida, escolha Excluir estilo no menu do painel pop-up.

Como salvar um conjunto de estilos predefinidos como biblioteca

1 Siga um destes procedimentos:

- Escolha Salvar estilos no menu do painel Estilos.
- Selecione Estilos no lado esquerdo da caixa de diálogo Estilos de camada. Escolha Salvar estilos no menu pop-up.
- Ao usar uma ferramenta de forma ou caneta, clique na miniatura do estilo de camada, na barra de opções. Escolha Salvar estilos no menu do painel pop-up.

2 Escolha um local para a biblioteca de estilos, digite um nome de arquivo e clique em Salvar.

A biblioteca pode ser salva em qualquer lugar. Entretanto, se o arquivo de biblioteca for colocado na pasta Predefinições/Estilos, dentro do local de predefinições padrão o nome da biblioteca será exibido na parte inferior do menu do painel Estilos quando o aplicativo for reiniciado.

Nota: *também é possível usar o Gerenciador de Predefinição para renomear, excluir e salvar bibliotecas de estilos predefinidos.*

Carregamento de uma biblioteca de estilos predefinidos

1 Clique no triângulo no painel Estilos, na caixa de diálogo Estilo de camada, ou na painel pop-up Estilo de camada da barra de opções.

2 Siga um destes procedimentos:

- Escolha Carregar estilos para adicionar uma biblioteca à lista atual. Selecione o arquivo de biblioteca a ser usado e clique em Carregar.
- Escolha Substituir Estilos para substituir a lista atual por outra biblioteca. Selecione o arquivo de biblioteca a ser usado e clique em Carregar.
- Escolha um arquivo de biblioteca (exibido na parte inferior do menu do painel). Em seguida, clique em OK para substituir a lista atual ou clique em Anexar para adicioná-la.

3 Para retornar à biblioteca padrão de estilos predefinidos, escolha Redefinir estilos. Pode-se substituir a lista atual ou anexar a ela a biblioteca padrão.

Nota: *também é possível usar o Gerenciador de predefinição para carregar e redefinir bibliotecas de estilo.* *Consulte "Sobre o Gerenciador de Predefinição" na página 38.*

Como copiar estilos de camada

Copiar e colar estilos é um método simples de aplicar os mesmos efeitos a várias camadas.

Cópia de estilos entre camadas

1 No painel Camadas, selecione a camada que contém o estilo a ser copiado.

2 Escolha Camada > Estilo de camada > Copiar estilo de camada.

3 Selecione a camada de destino no painel e escolha Camada > Estilo de camada > Colar estilo de camada.

O estilo colado substitui o estilo existente nas camadas de destino.

Cópia de estilos entre camadas, arrastando

❖ Siga um destes procedimentos:

- No painel Camadas, arraste um único efeito de uma camada até outra para duplicá-lo ou arraste a barra Efeitos de uma camada até outra para duplicar o estilo, com a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) pressionada.
- Arraste um ou mais efeitos do painel Camadas até a imagem para aplicar o estilo resultante à camada superior no painel Camadas que contém pixels no ponto de aplicação.

Como redimensionar um efeito de camada

Um estilo de camada pode ter sido ajustado para uma resolução de destino e recursos de determinado tamanho. O uso da opção Redimensionar Efeitos permite redimensionar os efeitos contidos no estilo de camada sem redimensionar o objeto ao qual o estilo está aplicado.

1 Selecione a camada no painel Camadas.

2 Escolha Camada > Estilo de camada > Redimensionar efeitos.

3 Digite uma porcentagem ou arraste o controle deslizante.

4 Selecione Visualizar para visualizar as alterações na imagem.

5 Clique em OK.

Como remover efeitos de camada

É possível remover um efeito individual de um estilo aplicado em uma camada ou remover o estilo inteiro da camada.

Remoção de um efeito de um estilo

1 No painel Camadas, expanda o estilo de camada para visualizar os efeitos.

2 Arraste o efeito para o ícone Excluir .

Remoção de um estilo de uma camada

1 No painel Camadas, selecione a camada que contém o estilo a ser removido.

2 Siga um destes procedimentos:

- No painel Camadas, arraste a barra Efeitos até o ícone Excluir .
- Escolha Camada > Estilo de camada > Apagar estilo de camada.
- Selecione a camada e clique no botão Apagar estilo na parte inferior do painel Estilos.

Conversão de um estilo de camada em camadas de imagem

Para personalizar ou ajustar a aparência dos estilos de camada, é possível convertê-los em camadas de imagem normais. Após a conversão de um estilo em camadas de imagem, é possível aperfeiçoar o resultado, pintando ou aplicando comandos e filtros. Entretanto, o estilo na camada original não poderá mais ser editado nem atualizado durante alterações na camada da imagem original.

***Nota:** as camadas criadas por esse processo podem não resultar em uma arte-final que corresponda exatamente à versão que usa estilos de camada. É possível ver um alerta durante a criação de novas camadas.*

1 No painel Camadas, selecione a camada que contém o estilo a ser convertido.

2 Escolha Camada > Estilo de camada > Criar camadas.

Agora, as novas camadas podem ser modificadas e empilhadas outra vez da mesma maneira que as camadas normais. Alguns efeitos (por exemplo, Brilho interno) se convertem em camadas dentro de uma máscara de corte.

Camadas de ajuste e de preenchimento

Sobre as camadas de ajuste e de preenchimento

Uma camada de ajuste aplica ajustes de cores e tons às imagens sem alterar permanentemente os valores de pixel. Por exemplo, em vez de criar um ajuste de Níveis ou de Curvas diretamente na imagem, é possível criar uma camada de ajuste de Níveis ou de Curvas. Os ajustes a cores e tons são armazenados na camada de ajuste e se aplicam à todas as camadas sob a mesma. Você pode corrigir múltiplas camadas fazendo um ajuste único, em vez de ajustar cada camada separadamente. As alterações podem ser descartadas e a imagem original pode ser restaurada em qualquer momento.

As camadas de preenchimento permitem preencher uma camada com uma cor sólida, um degradê ou um padrão. Diferentemente das camadas de ajuste, as de preenchimento não afetam as camadas abaixo delas.

As camadas de ajuste oferecem as seguintes vantagens:

- Edições não destrutivas. Tente configurações diferentes e reedite a camada de ajuste quando quiser. Também é possível reduzir o efeito do ajuste diminuindo a opacidade da camada.
- Edição seletiva. Pinte a máscara de imagem da camada de ajuste para aplicar um ajuste a uma parte da imagem. Posteriormente, reeditando a máscara da camada, você poderá controlar quais partes serão ajustadas. É possível variar o ajuste pintando a máscara com diferentes tons de cinza.
- Capacidade de aplicar ajustes a várias imagens. Copie e cole camadas de ajuste entre imagens para aplicar os mesmos ajustes de cores e tons.

As camadas de ajuste têm muitas características iguais às de outras camadas. Pode-se ajustar sua opacidade e seu modo de mesclagem e agrupá-las para aplicar o ajuste a camadas específicas. Da mesma forma, é possível ativar ou desativar sua visibilidade para aplicar o efeito ou visualizá-lo.



Original (à esquerda); camada de ajuste aplicada somente ao celeiro (centro), o que ressalta os detalhes do celeiro; e camada de ajuste aplicada à imagem inteira (à direita), o que clareia toda a imagem e aplica pixels nas nuvens

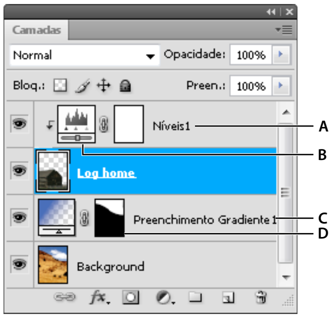
Como as camadas de ajuste contêm dados de ajuste em vez de pixels, elas aumentam o tamanho do arquivo muito menos do que camadas de pixel padrão. Se você estiver trabalhando com um arquivo excepcionalmente grande, pode desejar reduzir o tamanho do arquivo ao mesclar as camadas de ajuste em camadas de pixel.

Mais tópicos da Ajuda

"Ajustes de cores e tons" na página 101

Criar e confinar camadas de ajuste e preenchimento

As camadas de ajuste e de preenchimento têm a mesma opacidade e o mesmo modo de mesclagem que as camadas de imagem. É possível reorganizar, excluir, ocultar e duplicar essas camadas, exatamente como se faz com as de imagem.



Camadas de ajuste e de preenchimento
***A.** Camada de ajuste confinada somente à camada "Casa de madeira"* ***B.** Miniatura da camada* ***C.** Camada de preenchimento* ***D.** Máscara de camada*

Como criar uma camada de ajuste

Para obter informações sobre opções de camada de ajuste específicas, consulte "Ajustes de cores e tons" na página 101.

❖ Siga um destes procedimentos:

- Clique em um ícone de ajuste ou selecione um ajuste predefinido no painel Ajustes.
- Clique no botão Nova camada de ajuste , na parte inferior do painel Camadas, e escolha um tipo de camada de ajuste.
- Escolha Camada > Nova Camada de Ajuste, e escolha uma opção. Atribua um nome à camada, defina opções de camada e clique em OK.

Para confinar os efeitos de uma camada de ajuste para camadas de imagem específicas, selecione as camadas de imagem, escolha a Camada > Nova > Grupo de camadas, e altere o Modo de passagem para qualquer outro modo de mesclagem. A seguir, insira a camada de ajuste no topo do grupo de camadas.

Criação de uma camada de preenchimento

❖ Siga um destes procedimentos:

- Escolha Camada > Nova Camada de Preenchimento, e escolha uma opção. Atribua um nome à camada, defina opções de camada e clique em OK.
- Clique no botão Nova camada de ajuste , na parte inferior do painel Camadas, e escolha um tipo de camada de preenchimento.

Cor Sólida Preenche a camada de ajuste com a cor de primeiro plano atual. Use o Seletor de Cores para selecionar uma cor de preenchimento diferente.

Degradê Clique no degradê para exibir o Editor de degradê ou clique na seta invertida e escolha um degradê no painel pop-up. Defina opções adicionais, se desejar. Estilo especifica a forma do degradê. Ângulo especifica o ângulo com que o degradê é aplicado. Escala altera o tamanho do degradê. Inverter inverte a orientação do degradê. Pontilhamento reduz bandas aplicando pontilhamento ao degradê. Alinhar À Camada usa a caixa delimitadora da camada para calcular o preenchimento degradê. Você pode arrastar na janela da imagem para mover o centro do degradê.

Padrão Clique no padrão e escolha um padrão no painel pop-up. Clique em Redimensionar, digite um valor ou arraste o controle deslizante. Clique em Ajustar À Origem para fazer com que a origem do padrão seja a mesma do documento. Selecione Vincular Com Camada se quiser que o padrão se mova com a camada quando ela se mover.

Quando a opção Vincular Com Camada é selecionada, é possível arrastar na imagem para posicionar o padrão enquanto a caixa de diálogo Preenchimento de Padrão está aberta.

Confine as camadas de ajuste e preenchimento a áreas específicas

Para confinar as camadas de ajuste e preenchimento para áreas específicas, use máscaras de camada. Por padrão, as camadas de ajuste e de preenchimento têm máscaras de camada, como indica o ícone de máscara à direita da miniatura de camada. (Para criar camadas de ajuste sem máscaras de camada, cancele a seleção de Adicionar máscara por padrão no menu do painel Ajustes.)

Para alterar a forma de uma máscara em uma camada existente, consulte "Como editar uma máscara de camada" na página 288. Para criar uma nova camada de ajuste ou preenchimento com uma máscara de forma específica, complete um dos seguintes procedimentos.

Crie uma máscara de camada de ajuste ou preenchimento usando uma seleção ou demarcador

1 No painel Camadas, selecione a camada à qual deseja aplicar a camada de ajuste ou preenchimento.

2 Na imagem, crie uma seleção de pixel ou crie e selecione um demarcador fechado.

   Uma seleção confina a nova camada de ajuste ou preenchimento com uma máscara de camada. Um demarcador confina a nova camada de ajuste ou preenchimento com uma máscara de vetor.

3 Criar uma camada de ajuste ou de preenchimento.

Criar uma máscara de camada de ajuste usando uma faixa de cores

O recurso Faixa de cores, que é útil para criar uma área de seleção com base em amostras de cores em uma imagem, também pode ser usado para criar uma máscara de ajuste. Para obter mais informações, consulte "Seleção de uma faixa de cores" na página 215.

1 No painel Camadas, selecione a camada a qual deseja aplicar a camada de ajuste.

2 Escolha Janela > Ajustes para exibir o painel Ajustes.

3 Clique em um Ajuste no painel Ajustes para adicionar uma camada de ajuste à imagem. Uma máscara de camada é automaticamente adicionada como parte da camada de ajuste.

4 No painel Máscaras, clique em Intervalo de cores.

5 Na caixa de diálogo Intervalo de cores, escolha Amostras de cores no menu Selecionar.

6 Selecione Clusters de cor localizados para criar uma máscara com base em diferentes intervalos de cor na imagem.

7 Defina a opção de exibição como Seleção e Visualizar seleção como Nenhuma.

8 Clique em uma área de cor na imagem.

   Para fazer amostras de várias áreas, mantenha pressionada a tecla Shift para ativar o conta-gotas com sinal de adição. Mantenha pressionada a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) para ativar o conta-gotas com sinal de subtração.

   À medida que você clica em áreas de imagem, é possível visualizar a máscara na caixa de diálogo Intervalo de cores. As áreas brancas são pixels não mascarados, as áreas pretas representam os mascarados e as áreas em cinza os parcialmente mascarados.

9 Use o controle deslizante Grau de seleção para aumentar ou diminuir a faixa de cores ao redor das amostras de cores incluídas na área mascarada. Use o controle deslizante Intervalo para controlar a distância ou a proximidade de uma cor em relação aos pontos de amostra que serão incluídos na máscara. Após ajustar a máscara, clique em OK para fechar a caixa de diálogo Intervalo de cores.

10 No painel Ajustes, modifique o ajuste, conforme necessário.

O ajuste só é aplicado às áreas não mascaradas (ou parcialmente mascaradas) da imagem. Se necessário, clique em Intervalo de cores novamente para fazer mais ajustes na máscara da camada de ajustes.

Editar ou mesclar camadas de preenchimento e ajuste

Editando camadas de ajuste e de preenchimento

Você pode editar a configuração de uma camada de ajuste ou preenchimento. Também é possível editar a máscara de uma camada de ajuste ou de preenchimento para controlar o efeito que a camada tem sobre a imagem. Por padrão, todas as áreas de uma camada de ajuste ou de preenchimento são "não mascaradas" e, portanto, visíveis. (Consulte "Sobre máscaras de camada e de vetor" na página 286.)

Como alterar as opções das camadas de ajuste e de preenchimento

1 Siga um destes procedimentos:

- Clique duas vezes na miniatura de ajuste ou da camada de preenchimento no painel Camadas.
- Escolha Camada > Opções do conteúdo de camada.

2 Faça as alterações desejadas no painel Ajustes.

Nota: *as camadas de ajuste invertidas não têm configurações editáveis.*

Mesclando camadas de ajuste ou de preenchimento

É possível mesclar uma camada de ajuste ou de preenchimento de várias maneiras: com a camada abaixo dela, com as camadas em sua própria camada agrupada, com outras camadas selecionadas e com todas as outras camadas visíveis. Entretanto, não é possível usar uma camada de ajuste ou de preenchimento como camada de destino para uma mesclagem. Ao mesclar uma camada de ajuste ou de preenchimento com a camada abaixo dela, os ajustes são rasterizados e passam a ser permanentemente aplicados dentro da camada mesclada. Também é possível rasterizar uma camada de preenchimento sem mesclá-la. (Consulte "Rasterização de camadas" na página 255.)

As camadas de ajuste e de preenchimento cujas máscaras contêm apenas valores de branco não aumentam significativamente o tamanho do arquivo, tornando desnecessário mesclar essas camadas de ajuste para preservar espaço no arquivo.

Edição não destrutiva

Sobre a edição não destrutiva

A Edição não destrutiva permite fazer alterações em uma imagem sem sobrescrever os dados da imagem original, que permanecem disponíveis caso você queira reverter a ela. Como a edição não destrutiva não remove dados de uma imagem, a qualidade da imagem não dimuniu ao fazer edições. Você pode executar a edição não destrutiva no Photoshop de diversas maneiras:

Trabalhando com camadas de ajuste As camadas de ajuste aplicam ajustes de cores e tons a uma imagem sem alterar permanentemente os valores de pixel.

Transformando com Objetos Inteligentes Objetos Inteligentes permitem o dimensionamento, a rotação e a deformação não destrutivos.

Filtrando com Filtros Inteligentes Os filtros aplicados a Objetos Inteligentes se tornam Filtros Inteligentes e permitem efeitos de filtro não destrutivos.

Ajustando variações, sombras e realces com Objetos Inteligentes Os comandos Sombra/Realce e Variações podem ser aplicados a um Objeto Inteligente como Filtros Inteligentes.

Retocando em uma camada separada As ferramentas Carimbo, Pincel de Recuperação e Pincel de Recuperação para Manchas permitem fazer retoques em uma camada separada de forma não destrutiva. Certifique-se de selecionar Obter Amostra de Todas as Camadas na barra de opções (selecione Ignorar Camadas de Ajuste para garantir que as camadas de ajuste não afetem a camada separada duas vezes). Você pode descartar o retoque não satisfatório, se necessário.

Editando no Camera Raw Os ajustes a lotes de imagens Raw, JPEG ou TIFF preservam os dados da imagem original. O Camera Raw armazena configurações de ajuste por imagem separadamente dos arquivos de imagem originais.

Abrindo arquivos Camera Raw como Objetos Inteligentes Antes de editar arquivos Camera Raw no Photoshop, é necessário definir configurações com o Camera Raw. Assim que tiver editado um arquivo Camera Raw no Photoshop, não é possível reconfigurar as configurações do Camera Raw sem perder as alterações. A abertura dos arquivos Camera Raw no Photoshop como Objetos Inteligentes permite reconfigurar as configurações do Camera Raw a qualquer momento, mesmo após editar o arquivo.

Corte não destrutivo Após criar um retângulo de corte com a ferramenta Corte, selecione Ocultar na barra de opções para preservar a área cortada em uma camada. Restaure a área cortada a qualquer hora, escolhendo Imagem > Revelar Todas ou arrastando a ferramenta Corte Demarcad além da aresta da imagem. A opção Ocultar não está disponível para imagens contendo apenas uma camada de plano de fundo.

Mascarando As máscaras de camada e de vetor não são destrutivas, porque é possível reeditar as máscaras sem perder os pixels ocultos. As máscaras de filtro permitem mascarar os efeitos de Filtros Inteligentes em camadas do Objeto Inteligente.

Mais tópicos da Ajuda

"Sobre as camadas de ajuste e de preenchimento" na página 272

"Corte de imagens" na página 147

"Sobre máscaras de camada e de vetor" na página 286

"Retoque com a ferramenta Carimbo" na página 153

"Retoque com a ferramenta Pincel de Recuperação" na página 156

"Retoque com a ferramenta Pincel de Recuperação para Manchas" na página 157

Sobre objetos inteligentes

Os Objetos Inteligentes são camadas que contêm dados de imagens rasterizadas ou vetoriais, como arquivos Photoshop ou Illustrator. Os objetos inteligentes preservam o conteúdo de origem da imagem com todas as suas características originais, permitindo que você execute edição não destrutiva à camada.

É possível usar vários métodos para criar Objetos inteligentes: usar o comando Abrir como objeto inteligente, inserir um arquivo, colar dados do Illustrator ou converter uma ou mais camadas do Photoshop em Objetos inteligentes.

Com Objetos Inteligentes, é possível:

- Executar transformações não destrutivas. Você pode dimensionar, girar, inclinar, distorcer, transformar a perspectiva ou deformar uma camada sem perder os dados ou a qualidade da imagem original porque as transformações não afetam os dados originais.
- Trabalhar com dados de vetor, como arte-final vetorial do Illustrator, que, do contrário, seriam rasterizados no Photoshop.

- Executar filtragem não destrutiva. Você pode editar filtros aplicados a Objetos Inteligentes a qualquer hora.
- Editar um Objeto Inteligente e atualizar automaticamente todas as instâncias vinculadas.
- Aplique uma máscara de camada vinculada ou desvinculada à camada Objeto inteligente.
- Tente vários designs com imagens de espaço reservado de baixa resolução que posteriormente serão substituídas por versões finais.

Não é possível executar operações que alteram os dados de pixel, como pintura, subexposição, superexposição ou clonagem, diretamente em uma camada Objeto inteligente, a menos que seja primeiro convertida em uma camada regular, que será rasterizada. Para executar operações que alteram os dados de pixel, você pode editar os conteúdos de um Objeto Inteligente, clonar uma nova camada sobre a camada do Objeto Inteligente, editar duplicações do Objeto Inteligente ou criar uma nova camada.

Nota: *quando você transforma um Objeto Inteligente que possui um Filtro Inteligente aplicado a ele, o Photoshop desativa os efeitos de filtro enquanto a transformação é realizada. Os efeitos de filtro são aplicados novamente quando a transformação for concluída. Consulte* *"Sobre filtros inteligentes" na página 279.*



Camada regular e Objeto inteligente no painel Camadas. O ícone no canto inferior direito da miniatura indica o Objeto Inteligente.

Criação de objetos inteligentes

❖ Siga um destes procedimentos:

- Escolha Arquivo > Abrir como Objeto Inteligente, selecione um arquivo e clique em Abrir.
- Escolha Arquivo > Inserir para importar arquivos como Objetos Inteligentes em um documento do Photoshop aberto.

Embora seja possível inserir arquivos JPEG, é melhor inserir arquivos PSD, TIFF ou PSB, porque você pode adicionar camadas, modificar pixels e salvar novamente o arquivo sem perdas. (Salvar um arquivo JPEG modificado requer o achatamento de novas camadas e a recompactação da imagem, causando a degradação da qualidade da imagem.)

- Escolha Camada > Objeto Inteligente > Converter em Objeto Inteligente para converter uma camada selecionada em um Objeto Inteligente.
- No Bridge, escolha Arquivo > Inserir > No Photoshop para importar um arquivo como um Objeto Inteligente para um documento do Photoshop aberto.

Uma maneira fácil de trabalhar com arquivos camera raw é abrindo-os como Objetos Inteligentes. É possível clicar duas vezes na camada Objeto Inteligente contendo o arquivo raw a qualquer hora para ajustar as configurações do Camera Raw.

- Selecione uma ou mais camadas e escolha Camada > Objetos Inteligentes > Converter em Objeto Inteligente. As camadas são agrupadas em um objeto inteligente.
- Arraste camadas PDF ou Adobe Illustrator ou objetos para um documento do Photoshop.

- Cole a arte-final do Illustrator em um documento do Photoshop, e escolha Objeto Inteligente na caixa de diálogo Colar. Para obter o máximo em flexibilidade, ative PDF e AICB (Sem Suporte para Transparência) na seção Controle de Arquivo e Área de Transferência da caixa de diálogo Preferências do Adobe Illustrator.

Mais tópicos da Ajuda

"Colocação de um arquivo no Photoshop" na página 66

"Colagem de artes do Adobe Illustrator no Photoshop" na página 68

Como duplicar objetos inteligentes

❖ No painel Camadas, selecione uma camada Objeto inteligente e siga um destes procedimentos:

- Para criar um Objeto inteligente duplicado que esteja vinculado ao original, escolha Camada > Nova > Camada via cópia ou arraste a camada Objeto inteligente para o ícone Criar uma nova camada, na parte inferior do painel Camadas. As edições feitas no documento original afetam a cópia e vice-versa.
- Para criar um Objeto Inteligente duplicado que não esteja vinculado ao original, escolha Camada > Objetos Inteligentes > Novo Objeto Inteligente por Cópia. As edições feitas no documento original não afetam a cópia.

Um novo Objeto inteligente aparece no painel Camadas, com o mesmo nome do original e tendo como sufixo "cópia".

Edição do conteúdo de um Objeto Inteligente

Quando você edita um Objeto Inteligente, o conteúdo de origem é aberto no Photoshop (se o conteúdo for dados rasterizados ou um arquivo camera raw) ou no Illustrator (se o conteúdo for um PDF vetorial). Ao salvar alterações no conteúdo de origem, as edições aparecem em todas as instâncias vinculadas do Objeto Inteligente no documento do Photoshop.

1 Selecione o Objeto inteligente no painel Camadas e siga um destes procedimentos:

- Escolha Camada > Objeto inteligente > Editar conteúdo.
- Clique duas vezes na miniatura dos Objetos inteligentes, no painel Camadas.

2 Clique em OK para fechar a caixa de diálogo.

3 Faça edições no arquivo de conteúdo de origem e, em seguida, escolha Arquivo > Salvar.

O Photoshop atualiza o Objeto Inteligente para refletir as atualizações feitas. (Caso você não veja as alterações, torne ativo o documento do Photoshop que contém o Objeto Inteligente).

Substituição do conteúdo de um Objeto Inteligente

Você pode substituir os dados de imagem em um objeto inteligente ou em múltiplas instâncias vinculadas. Esse recurso permite que você atualize rapidamente um design visual ou substitua imagens de espaço reservado de baixa resolução por versões finais.

Nota: *quando você substitui um Objeto Inteligente, qualquer dimensionamento, deformação ou efeitos aplicados no primeiro Objeto Inteligente são mantidos.*

1 Selecione o Objeto Inteligente, e escolha Camada > Objetos Inteligentes > Substituir Conteúdo.

2 Navegue até o arquivo que deseja usar e clique em Inserir.

3 Clique em OK.

O novo conteúdo é inserido no Objeto Inteligente. Objetos Inteligentes vinculados também são atualizados.

Mais tópicos da Ajuda

"Colocação de um arquivo no Photoshop" na página 66

Como exportar o conteúdo de um objeto inteligente

1 Selecione o Objeto inteligente no painel Camadas e escolha Camada > Objetos inteligentes > Exportar conteúdo.

2 Escolha um local para o conteúdo do Objeto Inteligente e clique em Salvar.

O Photoshop exporta o Objeto Inteligente em seu formato inserido original (JPEG, AI, TIF, PDF ou outros formatos). Se o Objeto Inteligente tiver sido criado a partir de camadas, ele será exportado no formato PSB.

Conversão de um Objeto Inteligente em uma camada

A conversão de um Objeto Inteligente em camada normal rasteriza o conteúdo para o tamanho atual. Converta um Objeto Inteligente em camada normal somente se você não precisar mais editar os dados do Objeto Inteligente. As transformações, deformações e filtros aplicados a um Objeto Inteligente não são mais editáveis depois que o Objeto Inteligente for rasterizado.

❖ Selecione o Objeto inteligente e escolha Camada > Rasterizar > Objeto inteligente.

Se quiser recriar o Objeto Inteligente, selecione novamente as camadas originais e recomece o processo. O novo Objeto Inteligente não manterá as transformações que foram aplicadas ao Objeto Inteligente original.

Sobre filtros inteligentes

Qualquer filtro aplicado a um Objeto Inteligente é um Filtro Inteligente. Os Filtros inteligentes aparecem no painel Camada abaixo da camada Objeto inteligente a qual eles estão associados. Como é possível ajustar, remover ou ocultar os Filtros inteligentes, eles são não destrutivos.

É possível aplicar qualquer filtro do Photoshop (que foi ativado para funcionar com os Filtros inteligentes)—exceto Extrair, Dissolver, Criador de padrões e Ponto de fuga—como um Filtro inteligente. Além disso, é possível aplicar os ajustes Sombra/Realce e Variações como Filtros Inteligentes.

Para trabalhar como Filtros Inteligentes, selecione uma camada Objeto Inteligente, escolha um filtro e, em seguida, defina opções de filtro. Após aplicar um Filtro Inteligente, você pode ajustar, reordenar ou exclui-lo.

Para expandir ou recolher a visualização de Filtros Inteligentes, clique no triângulo ao lado do ícone Filtro inteligente, exibido à direita da camada Objeto inteligente, no painel Camadas. (Essa técnica também mostra ou oculta Estilos de camada.) Ou escolha Opções do painel camadas no menu do painel Camadas e, em seguida, selecione Expandir novos efeitos na caixa de diálogo.

Use máscaras de filtro para mascarar os efeitos do Filtro Inteligente de forma seletiva. Consulte "Como mascarar filtros inteligentes" na página 281.

Como aplicar um filtro inteligente

Para assistir a um vídeo sobre a aplicação de filtros inteligentes, consulte www.adobe.com/go/vid0004_br.

1 Siga um destes procedimentos:

- Para aplicar um Filtro inteligente a uma camada Objeto inteligente inteira, selecione a camada no painel Camadas.
- Para restringir os efeitos do Filtro inteligente a uma área selecionada de uma camada Objeto inteligente, faça uma seleção.

- Para aplicar um Filtro inteligente a uma camada normal, selecione a camada e escolha Filtro > Converter para filtros inteligentes e clique em OK.

2 Siga um destes procedimentos:

- Escolha um filtro no menu Filtro. Você pode escolher qualquer filtro, incluindo filtros de terceiros que suportam Filtros Inteligentes, exceto Extrair, Dissolver, Criador de Padrões e Ponto de Fuga.
- Escolha Imagem > Ajustes > Sombra/Realce ou Imagem > Ajustes > Variações.

Nota: *Se você aplicar um ou mais filtros usando a Galeria de filtros, eles aparecerão como um grupo no painel Camadas chamado "Galeria de filtros". Você pode editar filtros individuais clicando duas vezes em uma entrada da Galeria de Filtros.*

3 Defina as opções de filtro e clique em OK.

O Filtro inteligente aparece abaixo da linha Filtros inteligentes no painel Camadas, abaixo da camada Objeto inteligente. Se você vir um ícone de aviso ao lado de um Filtro inteligente no painel Camadas, significa que o filtro não suporta o modo de cores ou a profundidade da imagem.

Após aplicar um Filtro inteligente, você pode arrastá-lo (ou um grupo inteiro de Filtros inteligentes) em outra camada Objeto inteligente no painel Camadas; arraste os Filtros inteligentes com a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) pressionada. Não é possível arrastar Filtros Inteligentes em camadas normais.

Edição de um filtro inteligente

Se um Filtro Inteligente tiver configurações editáveis, você pode editá-lo a qualquer momento. Também é possível editar opções de mesclagem para Filtros Inteligentes.

Nota: *quando você edita um Filtro Inteligente, não dá para visualizar os filtros empilhados acima dele. Depois que concluir a edição do Filtro Inteligente, o Photoshop exibirá novamente os filtros empilhados acima dele.*

Mais tópicos da Ajuda

"Modos de mesclagem" na página 316

"Especificação da opacidade geral e de preenchimento para as camadas selecionadas" na página 258

Como editar as configurações de filtros inteligentes

1 Clique duas vezes no Filtro inteligente no painel Camadas.

2 Defina as opções de filtro e clique em OK.

Edição das opções de mesclagem do filtro inteligente

A edição das opções de mesclagem do filtro inteligente é semelhante ao uso do comando Atenuar ao aplicar um filtro a uma camada tradicional.

1 Clique duas vezes no ícone Editar opções de mesclagem ao lado do Filtro no painel Camadas.

2 Defina as opções de mesclagem e clique em OK.

Como ocultar filtros inteligentes

❖ Siga um destes procedimentos:

- Para ocultar um único Filtro inteligente, clique no ícone de olho ao lado do Filtro inteligente no painel Camadas. Para mostrar o Filtro inteligente, clique na coluna novamente.

- Para ocultar todos os Filtros inteligentes aplicados a uma camada Objeto inteligente, clique no ícone de olho ao lado da linha Filtros inteligentes no painel Camadas. Para mostrar o Filtro Inteligente, clique na coluna novamente.

Como reordenar, duplicar ou excluir filtros inteligentes

É possível reordenar os Filtros inteligentes no painel Camadas, duplicá-los ou exclui-los, caso não queira mais aplicá-lo a um Objeto inteligente.

Reordenar Filtros inteligentes

❖ No painel Camadas, arraste um Filtro inteligente para cima ou para baixo na lista. (Clique duas vezes na Galeria de filtros para reordenar qualquer filtro da galeria.)

O Photoshop aplica os Filtros Inteligentes de baixo para cima.

Duplicação de filtros inteligentes

❖ No painel Camadas, arraste o Filtro inteligente com a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) pressionada de um Objeto inteligente para o outro ou para um novo local na lista de Filtros inteligentes.

***Nota:** para duplicar todos os Filtros Inteligentes, arraste com a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) pressionada o ícone Filtro Inteligente que aparece ao lado da camada Objeto Inteligente.*

Exclusão de filtros inteligentes

- Para excluir um Filtro inteligente individual, arraste-o para o ícone Excluir , na parte inferior do painel Camadas.
- Para excluir todos os Filtros Inteligentes aplicados a uma camada Objeto Inteligente, selecione a camada Objeto Inteligente e escolha Camada > Filtro Inteligente > Apagar Filtros Inteligentes.

Como mascarar filtros inteligentes

Quando você aplica um Filtro inteligente a um Objeto inteligente, o Photoshop exibe uma miniatura de máscara vazia (branca) na linha Filtros inteligentes, no painel Camadas abaixo do Objeto inteligente. Por padrão, essa máscara mostra o efeito de filtro inteiro. (Se você fez uma seleção antes de aplicar o Filtro inteligente, o Photoshop exibirá a máscara apropriada em vez de uma máscara vazia na linha Filtros inteligentes no painel Camadas.)

Use máscaras de filtro para mascarar os Filtros Inteligentes de forma seletiva. Quando você mascara os Filtros Inteligentes, a máscara é aplicada a todos os Filtros Inteligentes; você não pode mascarar Filtros Inteligentes individuais.

As máscaras de filtro funcionam quase igual as máscaras de camada e é possível usar muitas técnicas semelhantes com elas. Assim como as máscaras de camada, as máscaras de filtro são armazenadas como canais alfa no painel Canais e você pode carregar os limites como uma seleção.

Como nas máscaras de camada, é possível pintar em uma máscara de filtro. As áreas do filtro pintadas de preto são ocultas; as áreas pintadas de branco são visíveis; e as áreas pintadas em com tons de cinza aparecem em vários níveis de transparência.

Use os controles no painel Máscaras para alterar a densidade da máscara de filtro, adicionar difusões às arestas da máscara ou invertê-la.

***Nota:** Por padrão, máscaras de camada são vinculadas a camadas regulares ou camadas Objeto inteligente. Quando você move a máscara de camada ou a camada usando a ferramenta Mover, elas se movem como uma unidade.*

Mais tópicos da Ajuda

“Selecionar e exibir o canal da máscara de camada” na página 289

“Carregamento dos limites de uma camada ou de uma máscara de camada como seleção” na página 292

Como mascarar os efeitos de filtros inteligentes

1 Clique na miniatura da máscara de filtro, no painel Camadas, para ativá-la.

Aparece uma borda ao redor da miniatura da máscara.

2 Selecione uma das ferramentas de edição ou de pintura.

3 Siga um destes procedimentos:

- Para ocultar porções do filtro, pinte a máscara com preto.
- Para mostrar porções do filtro, pinte a máscara com branco.
- Para tornar o filtro parcialmente visível, pinte a máscara de cinza.

Também é possível aplicar ajustes de imagem e filtros a máscaras de filtro.

Alterar opacidade de máscara de filtro ou arestas de máscara de difusão

1 Clique na miniatura da máscara do filtro ou selecione a camada Objeto Inteligente no painel Camadas e, então, clique no botão Máscara do Filtro no painel Máscaras.

2 No painel Máscaras, arraste o controle deslizante Densidade para ajustar a opacidade da máscara e o controle deslizante Difusão para aplicar difusão às arestas da máscara. Consulte “Ajustar a opacidade de máscara ou bordas” na página 288.

Nota: *A opção Mascarar aresta não está disponível para máscaras de filtro.*

Inverter uma máscara de filtro

❖ Clique na miniatura da máscara de filtro no painel Camadas e clique em Inverter, no painel Máscaras.

Exibir apenas a máscara de filtro

❖ Clique na miniatura da máscara de filtro com a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) pressionada no painel Camadas. Para mostrar a camada Objeto Inteligente, clique com a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) na miniatura da máscara de filtro novamente.

Como mover ou copiar máscaras de filtro

- Para mover a máscara para outro efeito de Filtro Inteligente, arraste a máscara para o outro efeito.
- Para copiar a máscara, arraste-a para efeito de Filtro Inteligente com a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) pressionada.

Como desativar uma máscara de filtro

❖ Siga um destes procedimentos:

- Clique na miniatura da máscara de camada com a tecla Shift pressionada, no painel Camadas.
- Clique na miniatura da máscara de filtro no painel Camadas e clique no botão Desativar/Ativar máscara , no painel Máscaras.
- Escolha Camada > Filtro inteligente > Desativar máscara de filtro.

Um X vermelho aparece sobre a miniatura da máscara de filtro quando a máscara é desativada, e o Filtro Inteligente aparece sem máscara. Para reativar a máscara, clique com a tecla Shift pressionada na miniatura da máscara de Filtro Inteligente novamente.

Exclusão de uma máscara de filtros inteligentes

- Clique na miniatura da máscara de filtro no painel Camadas e clique no ícone Excluir , no painel Máscaras.
- Arraste a miniatura da máscara de filtro no painel Camadas para o ícone Excluir.
- Selecione o efeito de Filtro inteligente e escolha Camada > Filtros inteligentes > Excluir máscara de filtro.

Adicionar uma máscara de filtro

Se você excluir uma máscara de filtro, é possível adicionar outra máscara subseqüentemente.

- Para adicionar uma máscara vazia, selecione a camada Objeto inteligente e clique no botão Máscara de filtro, no painel Máscaras.
- Para adicionar uma máscara com base em uma seleção, faça uma seleção e, em seguida, clique com o botão direito do mouse (Windows) ou com a tecla Control pressionada (Mac OS) na linha de Filtros inteligentes no painel Camadas e escolha Adicionar máscara de filtro.

Composições de camada

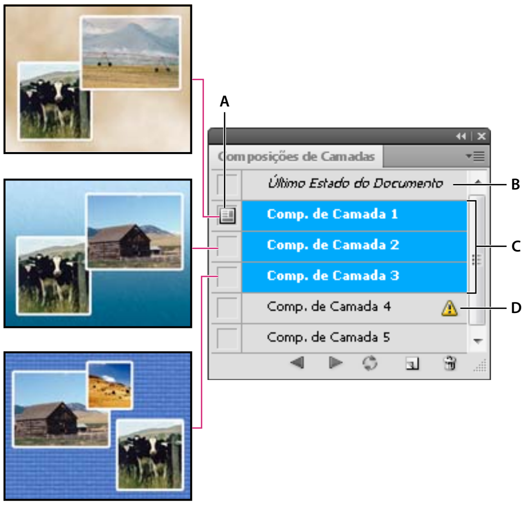
Sobre composições de camada

Os designers geralmente criam várias composições (*comps*) de um layout de página para mostrar aos clientes. Usando composições de camada, é possível criar, gerenciar e visualizar várias versões de um layout em um só arquivo do Photoshop.

Uma composição de camada é um instantâneo de um estado do painel Camadas. As composições registram três tipos de opções de camada:

- Visibilidade da camada — se a camada está visível ou oculta.
- Posição da camada no documento.
- Aparência da camada — se o estilo da camada é aplicado a ela e a seu modo de mesclagem.

Nota: *diferente dos efeitos de camada, as configurações de filtros inteligentes não podem ser alteradas entre composições de camada. Quando um filtro inteligente é aplicado em uma camada, é exibido em todas as composições de camada da imagem.*



Painel Composições de camada
A. *Ícone Aplicar Composição de Camada* ***B.*** *Último Estado do Documento* ***C.*** *Composições selecionadas* ***D.*** *Ícone Não Foi Possível Restaurar Totalmente a Composição de Camada*

Como criar composições de camada

1 Escolha Janela > Composições de camada para exibir o painel Composições de camada.

2 Clique no botão Criar nova composição de camada, na parte inferior do painel Composições de camada. A nova composição reflete o estado atual das camadas no painel Camadas.

3 Na caixa de diálogo Nova Composição de Camada, atribua um nome à composição, inclua comentários descritivos e escolha as opções a serem aplicadas às camadas. Visibilidade, Posição e Aparência.

4 Clique em OK. As opções escolhidas são armazenadas como padrões para sua próxima composição.

Para duplicar uma composição, selecione-a no painel Composições de camada e arraste-a para o botão Novas composições.

Aplicação e visualização de composições de camada

❖ No painel Composição de camada, siga um destes procedimentos:

- Para visualizar uma composição de camada, aplique-a primeiramente. Clique no ícone Aplicar composição de camada ao lado da composição selecionada.
- Para alternar a visualização de todas as composições de camada, use os botões Anterior e Próxima na parte inferior do painel. (Para alternar composições específicas, primeiro selecione-as.)
- Para restaurar o documento ao estado em que estava antes da escolha de uma composição de camada, clique no ícone Aplicar composição de camada ao lado de Último estado do documento, na parte superior do painel.

Alteração e atualização de uma composição de camada

Se a configuração de uma composição de camada for alterada, será preciso atualizá-la.

1 Selecione a composição de camada no painel Composições de camada.

2 Altere a visibilidade, a posição ou o estilo da camada. Para registrar essas alterações, talvez seja necessário alterar as opções da composição de camada.

3 Para alterar as opções de composição, selecione Opções de composição de camada no menu do painel e selecione opções adicionais para registrar a posição e o estilo da camada.

4 Clique no botão Atualizar composição de camada na parte inferior do painel.

Como apagar avisos de composição de camada

Algumas ações criam um estado em que a composição de camada não pode mais ser restaurada integralmente. Isso acontece quando você exclui, mescla ou converte uma camada em um plano de fundo. Nesses casos, um ícone de cuidado é exibido ao lado do nome da composição de camada.

❖ Siga um destes procedimentos:

- Ignore o aviso, o que pode resultar na perda de uma ou mais camadas. Outros parâmetros salvos talvez sejam mantidos.
- Atualize a composição, o que resulta na perda dos parâmetros capturados anteriormente, mas atualiza a composição.
- Clice no ícone de aviso, para ver uma mensagem informando que a composição de camada não pode ser restaurada corretamente. Para remover o ícone de alerta e deixar as camadas restantes inalteradas, escolha Apagar.
- Clique com o botão direito do mouse (Windows) ou com a tecla Ctrl (Mac OS) pressionada no ícone de aviso para ver o menu pop-up que permite escolher o comando Apagar aviso de composição de camada ou Apagar todos os avisos de composições de camada.

Como excluir composições de camada

❖ Siga um destes procedimentos:

- Selecione a composição de camada no painel Composições de camada e clique no ícone Excluir , no painel, ou escolha Excluir composição de camada no menu do painel.
- Arraste a composição até o ícone Excluir, no painel.

Exportar composições de camada

Você pode exportar componentes de camada para arquivos individuais.

❖ Escolha Arquivo > Scripts > Componentes de Camada e, então, escolha o tipo de arquivo e defina o destino.

Nota: *Observação, você pode também exportar para um Web Photo Gallery (WPG), mas você deve ter o plug-in opcional Web Photo Gallery instalado em seu computador. Você pode localizar o plug-in na pasta Goodies em seu disco de instalação.*

Aplicando máscaras em camadas

É possível adicionar uma máscara a uma camada e usá-la para ocultar partes da camada e mostrar as camadas abaixo. Mascarar camadas é uma técnica de composição valiosa para combinar várias fotos em uma única imagem ou para fazer correções locais de cores e tons.

Para assistir a um vídeo sobre como usar máscaras de camada, consulte www.adobe.com/go/lrvid4003_ps.

Sobre máscaras de camada e de vetor

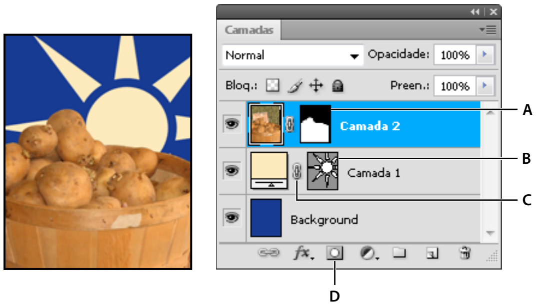
É possível usar máscaras para ocultar partes de uma camada e revelar partes das camadas abaixo. É possível criar dois tipos de máscaras:

- As máscaras de camada são imagens bitmap que dependem da resolução e são editadas com as ferramentas de pintura ou de seleção.
- As máscaras de vetor são independentes de resolução e são criadas com uma ferramenta de forma ou caneta.

  As máscaras de camada e de vetor não são destrutivas, o que significa que é possível voltar e reeditar as máscaras posteriormente sem perder os pixels ocultos.

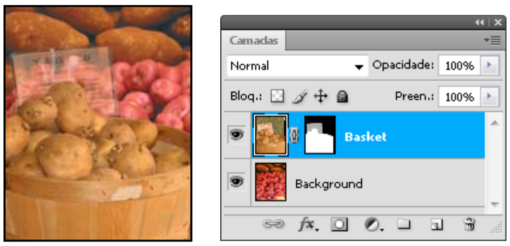
  No painel Camadas, as máscaras de camada e de vetor são exibidas como uma miniatura adicional, à direita da miniatura de camada. Na máscara de camada, essa miniatura representa o canal de tons de cinza criado quando a máscara é adicionada. A miniatura da máscara de vetor representa um demarcador que corta o conteúdo da camada.

  Nota: *para criar uma máscara de camada ou de vetor na camada Plano de fundo, primeiramente converta-a em uma camada regular (Camada > Nova > Camada a partir do plano de fundo).*



Aplicação de máscaras em camadas
A. *Miniatura de máscara de camada* ***B.*** *Miniatura de máscara de vetor* ***C.*** *Ícone Máscara de Vetor Vinculada* ***D.*** *Adicionar Máscara*

Também é possível editar uma máscara de camada para adicionar ou subtrair à região com máscara. Uma máscara de camada é uma imagem em tons de cinza, de forma que as áreas pretas são ocultas, as áreas brancas são visíveis e as que forem pintadas com tons de cinza aparecem com vários níveis de transparência.



Plano de fundo pintado de preto; cartão de descrição pintado de cinza; cesta pintada de branco

Uma máscara de vetor cria uma forma com arestas nítidas em uma camada e é útil sempre que o usuário deseja adicionar um elemento de desenho com arestas claras e definidas. Após a criação de uma camada com uma máscara de vetor, é possível aplicar-lhe um ou mais estilos de camada, editá-los se necessário e ter instantaneamente, prontos para uso, um botão, um painel ou outro elemento de criação na Web.

O painel Máscaras fornece controles adicionais para ajustar uma máscara. É possível alterar a opacidade da máscara para regular a exibição do conteúdo mascarado, inverter a máscara ou refinar as arestas, como uma área de seleção.



Painel Máscaras
A. *Selecione a máscara de filtro.* ***B.*** *Adicione uma máscara de pixel.* ***C.*** *Adicione uma máscara de vetor.* ***D.*** *Menu do painel.* ***E.*** *Aplicar máscara*

Mais tópicos da Ajuda

"Sobre máscaras e canais alfa" na página 232

Como adicionar máscaras de camada

Quando você adiciona uma máscara de camada, pode ocultar ou mostrar todas as camadas, ou basear a máscara em uma seleção ou transparência. Posteriormente, a máscara será pintada para ocultar precisamente partes da camada, revelando as camadas abaixo delas.

Adição de uma máscara que mostre ou oculte toda a camada

1 Certifique-se de que nenhuma parte da imagem esteja selecionada. Escolha Selecionar > Cancelar seleção.

2 No painel Camadas, selecione a camada ou o grupo.

3 Siga um destes procedimentos:

- Para criar uma máscara que revele toda a camada, clique no botão Máscara de pixel, no painel Máscaras, ou clique no botão Adicionar Máscara de Camada, no painel Camadas, ou escolha Camada > Máscara de camada > Revelar todas.
- Para criar uma máscara que oculte toda a camada, clique com a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) no botão Máscara de pixel, no painel Máscaras, ou clique com a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) no botão Adicionar Máscara de Camada, ou escolha Camada > Máscara de camada > Ocultar todas.

Como adicionar uma máscara de camada que oculte parte da camada

1 No painel Camadas, selecione a camada ou o grupo.

2 Selecione a área na imagem e siga um destes procedimentos:

- Clique no botão Máscara de pixel, no painel Máscaras, ou no botão Nova máscara de camada, no painel Camadas, para criar uma máscara que revele a seleção.
- Clique com a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) no botão Máscara de pixel, no painel Máscaras, ou no botão Adicionar Máscara de Camada, no painel Camadas, para criar uma máscara que oculte a seleção.
- Escolha Camada > Máscara de camada > Revelar seleção ou Ocultar seleção.

Criar uma máscara da transparência de camada

Se desejar editar diretamente transparência de camada, crie uma máscara desses dados. Esta técnica é especialmente útil para fluxos de trabalho de vídeo e 3D.

1 No painel Camadas, selecione a camada.

2 Selecione Camada > Máscara de camada > Da transparência.

O Photoshop converte a transparência em uma cor opaca, oculta pela máscara recentemente criada. A cor opaca varia muito, dependendo dos filtros e de outro processamento aplicados anteriormente à camada.

Aplicação de uma máscara de camada a partir de outra camada

❖ Siga um destes procedimentos:

- Para mover a máscara para outra camada, arraste-a para essa camada.
- Para duplicar a máscara, arraste-a para outra camada com a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) pressionada.

Como editar uma máscara de camada

1 No painel Camadas, selecione a camada que contém a máscara que deseja editar.

2 Clique no botão Máscara de pixel, no painel Máscaras, para ativá-la. Aparece uma borda ao redor da miniatura da máscara.

3 Selecione uma das ferramentas de edição ou de pintura.

Nota: *quando a máscara está ativa, as cores do primeiro plano e do plano de fundo assumem valores de tons de cinza padrão.*

4 Siga um destes procedimentos:

- Para subtrair da máscara e revelar a camada, pinte a máscara de branco.
- Para tornar a camada parcialmente visível, pinte a máscara de cinza. Os cinzas mais escuros deixam os níveis mais transparentes e os cinzas mais claros deixam-nos mais opacos.
- Para adicionar à máscara e ocultar a camada ou o grupo, pinte a máscara de preto. As camadas abaixo tornam-se visíveis.

Para editar a camada em vez de editar a máscara, selecione a camada clicando em sua miniatura no painel Camadas. Aparece uma borda ao redor da miniatura da camada.

Para colar uma seleção copiada em uma máscara de camada, clique com a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) pressionada na miniatura da máscara de camada, no painel Camadas, para selecionar e exibir o canal da máscara. Escolha Editar > Colar e, em seguida, Selecionar > Cancelar seleção. A seleção é convertida em tons de cinza e adicionada à máscara. Clique na miniatura da camada, no painel Camadas, para cancelar a seleção do canal da máscara.

Ajustar a opacidade de máscara ou bordas

Use o painel Máscaras para ajustar a opacidade de uma máscara de camada ou máscara de vetor selecionada. O seletor Densidade controla a opacidade da máscara. Empenar permite suavizar as bordas da máscara.

As opções adicionais são específicas a máscaras de camada. A opção Inverter, inverte áreas com máscaras e sem máscaras. A opção Mascarar aresta oferece uma variedade de controles para modificar as arestas da máscara, como Suavizar e Contrair/Expandir. Para obter informações sobre a opção Intervalo de cores, consulte “Confine as camadas de ajuste e preenchimento a áreas específicas” na página 274.

Alterar densidade de máscara

1 No painel Camadas, selecione a camada que contém a máscara que deseja editar.

2 No painel Máscaras, clique no botão Máscara de pixel ou no botão Máscara de vetor.

3 Arraste o seletor de densidade para ajustar a opacidade da máscara.

Com 100% de densidade, a máscara fica completamente opaca e bloqueia qualquer área subjacente da camada. Quanto mais baixa for a densidade, maior será a área visível abaixo da máscara.

Arestas de máscara de difusão

1 No painel Camadas, selecione a camada que contém a máscara que deseja editar.

2 No painel Máscaras, clique no botão Máscara de pixel ou no botão Máscara de vetor.

3 Arraste o seletor de empena para aplicar a empena às arestas da máscara.

A difusão desfoca as arestas da máscara para criar uma transição mais suave entre as áreas mascaradas e não mascaradas. A difusão é aplicada a partir das arestas da máscara em uma direção para fora, dentro da faixa de pixels que você definiu com o controle deslizante.

Refinar arestas de máscara

1 No painel Camadas, selecione a camada que contém a máscara que deseja editar.

2 No painel Máscaras, clique no botão Máscara de pixel.

3 Clique em Máscara de aresta. É possível modificar arestas de máscaras com as opções na caixa de diálogo Efetuar o ajuste fino da máscara e visualizar a máscara em diferentes planos de fundo. Para obter uma descrição das opções, consulte “Como refinar as arestas de seleção” na página 220.

4 Clique em OK para fechar a caixa de diálogo Efetuar o ajuste fino da máscara e aplicar as alterações à máscara de camada.

Selecionar e exibir o canal da máscara de camada

Para facilitar a edição de uma máscara de camada, é possível exibir a máscara de tons de cinza propriamente dita ou como uma sobreposição de filme-rubi na camada.

❖ Siga um destes procedimentos:

- Clique com a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) pressionada na miniatura da máscara de camada para visualizar apenas a máscara de tons de cinza. Para voltar a exibir as camadas, clique na miniatura da máscara com a tecla Alt ou Option pressionada ou clique em um ícone de olho .
- Mantenha pressionada as teclas Alt + Shift (Windows) ou Option + Shift (Mac OS) e clique na miniatura da máscara de camada para visualizar a máscara na parte superior da camada, em um filme-rubi que mascara a cor. Mantenha as teclas Alt + Shift ou Option + Shift pressionadas e clique na miniatura novamente para desativar a exibição da cor.

Ativação ou desativação de uma máscara de camada

❖ Siga um destes procedimentos:

- Selecione a camada que contém a máscara de camada que deseja ativar ou desativar e clique no botão Desativar/Ativar no painel Máscaras.
- Clique na miniatura da máscara de camada com a tecla Shift pressionada, no painel Camadas.

- Selecione a camada que contém a máscara que deseja ativar ou desativar e escolha Camada > Máscara de camada > Desativar ou Camada > Máscara de camada > Ativar.

Um X vermelho aparece sobre a miniatura da máscara no painel Camadas quando a máscara está desativada, e o conteúdo da camada aparece sem efeitos de máscara.

Como alterar a cor do filme-rubi ou a opacidade da máscara de camada

1 Siga um destes procedimentos:

- Clique duas vezes na miniatura da máscara da camada.
- Clique duas vezes no canal da máscara de camada no painel Canais.

2 Para escolher uma nova cor de máscara, clique na caixa de diálogo Opções de Exibição de Máscara de Camada, clique na amostra de cores e escolha uma nova cor.

3 Para alterar a opacidade, digite um valor entre 0% e 100%.

As configurações de cor e de opacidade afetam apenas a aparência da máscara e não têm nenhum efeito sobre como as áreas subjacentes são protegidas. Por exemplo, para tornar a máscara mais facilmente visível em relação às cores da imagem, altere essas configurações.

4 Clique em OK.

Como adicionar e editar máscaras de vetor

É possível criar máscaras de vetor com as ferramentas de forma ou caneta. Para obter mais informações sobre como trabalhar com essas ferramentas, consulte a seção “Desenho” na página 330.

Adição de uma máscara que mostre ou oculte toda a camada

1 No painel Camadas, selecione a camada a qual será adicionada uma máscara de vetor.

2 Siga um destes procedimentos:

- Para criar uma máscara que revele a camada inteira, clique no botão Máscara de vetor no painel Máscaras ou escolha Camada > Máscara de vetor > Revelar tudo.
- Para criar uma máscara de vetor que oculte a camada inteira, clique com a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) no botão Máscara de vetor no painel Máscaras ou escolha Camada > Máscara de vetor > Ocultar tudo.

Adicionar uma máscara de vetor que mostre o conteúdo de uma forma

1 No painel Camadas, selecione a camada a qual será adicionada uma máscara de vetor.

2 Selecione um demarcador ou use uma das ferramentas de forma ou de caneta para desenhar um demarcador de trabalho.

Nota: *Para criar um demarcador com uma ferramenta de forma, clique no ícone Demarcadores na barra de opções de ferramentas de forma.*

3 Clique no botão Máscara de vetor, no painel Máscaras, ou escolha Camada > Máscara de vetor > Desmarcador atual.

Editar uma máscara de vetor

1 No painel Camadas, selecione a camada que contém a máscara de vetor que deseja editar.

2 Clique no botão Máscara de vetor, no painel Máscaras, ou na miniatura no painel Desmarcadores. Altere a forma, usando as ferramentas de forma, caneta ou Seleção direta. Consulte “Edição de demarcadores” na página 344.

Alterar opacidade de máscara de vetor ou arestas de máscara de difusão

1 No painel Camadas, selecione a camada que contém a máscara de vetor.

2 No painel Máscaras, clique no botão Máscara de vetor.

3 Arraste o seletor de densidade para ajustar a opacidade da máscara, ou o seletor de empena para empenar as arestas da máscara. Para obter mais informações, consulte “Ajustar a opacidade de máscara ou bordas” na página 288.

Remover uma máscara de vetor

1 No painel Camadas, selecione a camada que contém a máscara de vetor.

2 Clique no botão Máscara de vetor no painel Máscaras.

3 No painel Máscaras, clique no botão Excluir máscara .

Ativação ou desativação de uma máscara de vetor

❖ Siga um destes procedimentos:

- Selecione a camada que contém a máscara de vetor que deseja desativar ou ativar e clique no botão Desativar/Ativar no painel Máscaras.
- Clique na miniatura da máscara de vetor com a tecla Shift pressionada, no painel Camadas.
- Selecione a camada que contém a máscara de vetor que deseja ativar ou desativar e escolha Camada > Máscara de vetor > Desativar ou Camada > Máscara de vetor > Ativar.

Um X vermelho aparece sobre a miniatura da máscara no painel Camadas quando a máscara está desativada e o conteúdo da camada aparece sem efeitos de máscara.

Conversão de uma máscara de vetor em uma máscara de camada

❖ Selecione a camada com a máscara de vetor a ser convertida e escolha Camada > Rasterizar > Máscara de vetor.

***Importante:** depois que uma máscara de vetor é rasterizada, não é mais possível fazê-la voltar a objeto de vetor.*

Desvinculação de camadas e máscaras

Por padrão, uma camada ou um grupo vincula-se à sua respectiva máscara de camada ou de vetor, como indica o ícone de vínculo entre as miniaturas no painel Camadas. A camada e sua máscara movem-se juntas na imagem quando uma delas é movida com a ferramenta Mover . Desvincular esses itens permite movê-los de maneira independente e deslocar os limites da máscara separadamente da camada.

- Para desvincular uma camada de sua máscara, clique no ícone de vínculo, no painel Camadas.
- Para restabelecer o vínculo entre uma camada e sua máscara, clique entre as miniaturas da camada e do demarcador da máscara, no painel Camadas.

Aplicar ou excluir uma máscara de camada

É possível aplicar uma máscara de camada para excluir permanentemente as partes ocultas de uma camada. As máscaras são armazenadas como canais alfa, portanto, aplicá-las e excluí-las pode ajudar a reduzir o tamanho do arquivo. Também é possível excluir uma máscara de camada sem aplicar as alterações.

1 No painel Camadas, selecione a camada que contém a máscara de camada.

2 No painel Máscaras, clique no botão Máscara de pixel.

3 Siga um destes procedimentos:

- Para remover a máscara de camada após aplicá-la permanentemente à camada, clique no ícone Aplicar máscara, na parte inferior do painel Máscaras.
- Para remover a máscara de camada sem aplicá-la à camada, clique no botão Excluir, na parte inferior do painel Máscaras, e clique em Excluir.

Também é possível aplicar ou excluir máscaras usando o menu Camada.

Nota: *não é possível aplicar uma máscara de camada permanentemente em uma camada de objeto inteligente quando a máscara é excluída.*

Carregamento dos limites de uma camada ou de uma máscara de camada como seleção

É possível selecionar todas as áreas não transparentes de uma camada ou, se houver uma máscara, todas as áreas não mascaradas. Isso é útil se desejar selecionar um conteúdo de texto ou imagem delimitado ou contendo áreas transparentes ou para criar uma seleção que exclui as áreas mascaradas de uma camada.

1 Siga um destes procedimentos:

- Para selecionar apenas as áreas não transparentes de uma camada não mascarada, clique com a tecla Ctrl (Windows) ou Command (Mac OS) pressionada na miniatura da camada, no painel Camadas.
- Para selecionar as áreas não mascaradas de uma camada com máscara, clique com a tecla Ctrl (Windows) ou Command (Mac OS) pressionada na miniatura da máscara de camada, no painel Camadas.

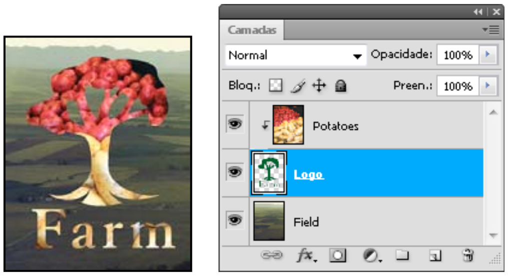
2 Se uma seleção já existir, proceda do seguinte modo:

- Para adicionar os pixels a uma seleção existente, pressione Ctrl+Shift (Windows) ou Command+Shift (Mac OS) e clique na miniatura da camada ou da máscara de camada, no painel Camadas.
- Para retirar os pixels de uma seleção existente, pressione Ctrl+Alt (Windows) ou Command+Option (Mac OS) e clique na miniatura da camada ou da máscara de camada, no painel Camadas.
- Para carregar a interseção de pixels e uma seleção existente, pressione Ctrl+Alt+Shift (Windows) ou Command+Option+Shift (Mac OS) e clique na miniatura da camada ou da máscara de camada, no painel Camadas.

Para mover todo o conteúdo de uma camada, use a ferramenta Mover sem carregar uma máscara de transparência.

Como mascarar camadas com máscaras de corte

A *máscara de corte* permite usar o conteúdo de uma camada para mascarar as camadas acima dela. A aplicação da máscara é determinada pelo conteúdo da camada inferior ou *camada base*. O conteúdo não transparente da camada base corta (revela) o conteúdo das camadas acima dela na máscara de corte. Todo o conteúdo das camadas cortadas é mascarado.



Máscara de corte: o conteúdo da camada cortada (Batatas) é visível somente dentro do conteúdo da camada base (Logotipo)

Pode-se usar várias camadas em uma máscara de corte, mas devem ser sucessivas. O nome da camada base da máscara é sublinhado, e as miniaturas das camadas subjacentes são recuadas. As camadas sobrepostas exibem um ícone de máscara de corte .

A opção Mesclar camadas cortadas como grupo, na caixa de diálogo Estilo de camada, determina se o modo de mesclagem da base afetará todo o grupo ou apenas a base. (Consulte “Agrupamento de efeitos de mesclagem” na página 261.)

Criação de uma máscara de corte

1 Organize as camadas no painel Camadas, de forma que a camada base com a máscara fique abaixo das camadas que deseja mascarar.

2 Siga um destes procedimentos:

- Mantenha pressionada a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS), posicione o ponteiro na linha, no painel Camadas, que divide a camada base e a primeira camada acima dela que deseja incluir na máscara de corte (o ponteiro muda para dois círculos sobrepostos) e clique.
- Selecione a primeira camada acima da camada base no painel Camadas e escolha Camada > Criar máscara de corte.

3 Para adicionar camadas extras à máscara de corte, use o método da etapa 2 e trabalhe um nível acima por vez no painel Camadas.

Nota: *se criar uma nova camada entre camadas de uma máscara de corte ou arrastar uma camada não cortada entre camadas em uma máscara de corte, as camadas se tornam parte da máscara de corte.*

As camadas da máscara de corte são atribuídas aos atributos de opacidade e modo da camada base.

Remoção de uma camada de uma máscara de corte

❖ Siga um destes procedimentos:

- Mantenha pressionada a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS), posicione o ponteiro na linha que separa duas camadas agrupadas no painel Camadas (o ponteiro muda para dois círculos sobrepostos) e clique.
- No painel Camadas, selecione uma camada na máscara de corte e escolha Camada > Soltar máscara de corte. Esse comando remove da máscara de corte a camada selecionada e todas as camadas acima dela.

Liberação de todas as camadas em uma máscara de corte

1 No painel Camadas, selecione a camada de máscara de corte logo acima da camada base.

2 Escolha Camada > Soltar máscara de corte.

Combinação de várias imagens em um retrato de grupo

Você pode usar o comando Alinhar camadas automaticamente no menu Editar para criar uma foto composta de um par de imagens quase idênticas que podem conter algumas áreas indesejadas. Por exemplo, uma captura de um retrato de grupo é ideal, exceto que um dos objetos está com os olhos fechados. Em uma segunda captura os olhos dela estão abertos. Usando o comando Alinhar Camadas Automaticamente e a máscara de camada, você pode combinar essas capturas e eliminar a falha na imagem final.

1 Abra as duas imagens que deseja combinar.

2 Crie uma nova imagem (Arquivo > Novo) com as mesmas dimensões das duas imagens de origem.

3 No painel Camadas, para cada imagem de origem, selecione a camada que contém o conteúdo da imagem e arraste-a para a janela da nova imagem. Agora, o painel Camadas para a nova imagem contém duas novas camadas, uma para cada imagem de origem.

4 No painel Camadas da nova imagem, organize as novas camadas para que a camada que contém o conteúdo que você deseja corrigir (retrato com os olhos fechados) esteja em cima da camada que contém o conteúdo correto (retrato com os olhos abertos).

5 Selecione as duas novas camadas e escolha Editar > Alinhar Camadas Automaticamente.

6 Selecione Apenas reposição e clique em OK. O Photoshop encontra as áreas comuns em cada camada e as alinha para que as áreas idênticas se sobreponham.

7 Clique na camada superior para selecionar apenas aquela camada.

8 Adicione uma máscara de camada em branco à camada:

- Clique em Adicionar máscara de camada no painel Camadas.
- Escolha Camada > Máscara de Camada > Revelar Todas.

9 Defina a cor do primeiro plano para preto, escolha uma ponta e um tamanho de pincel e aumente o zoom, se necessário, para focalizar na parte da imagem que você deseja corrigir.

10 Usando a ferramenta Pincel, adicione à máscara de camada pintando na camada superior. Pintar de preto mascara completamente a camada superior, enquanto tons de cinza cria uma transparência parcial na camada inferior e branco restaura a camada superior. Consulte “Como editar uma máscara de camada” na página 288. Continue editando a máscara de camada até mesclar as duas camadas com sucesso para criar uma imagem unificada.

Nota: *Certifique-se de que a miniatura da máscara de camada, não a miniatura da imagem, esteja selecionada no painel Camadas durante a operação de máscara.*

11 Para permitir outras edições, salve a versão com máscara e com camada da imagem, e faça outra cópia que possa ser achatada para produzir uma versão de camada única com um tamanho de arquivo menor.

Mais tópicos da Ajuda

“Como mesclar e carimbar camadas” na página 257

Vídeo sobre a aplicação de filtros

Capítulo 9: Pintura

Ferramentas de pintura

Sobre ferramentas, opções e painéis de pintura

O Adobe Photoshop oferece diversas ferramentas de pintura e edição de cores de imagens. As ferramentas Pincel e Lápis funcionam como ferramentas tradicionais de desenho, aplicando cor com traçados de pincel. A ferramenta Degradê, o comando Preencher e a ferramenta Lata de Tinta aplicam cores a grandes áreas. Ferramentas como Borracha, Desfoque e Borrar modificam as cores existentes na imagem. Consulte "Galeria de ferramentas de pintura" na página 17.

Na barra de opções de cada ferramenta, é possível definir como a cor será aplicada em uma imagem e selecionar entre pontas de pincéis predefinidas.

Predefinições de pincéis e ferramentas

É possível salvar um conjunto de opções de pincel como uma predefinição para acessar rapidamente as características de pincel usadas com freqüência. O Photoshop inclui várias predefinições de pincel de amostra. É possível iniciar com essas predefinições e modificá-las para produzir novos efeitos. Muitas predefinições de pincel originais estão disponíveis para download na Web.

Você pode escolher predefinições rapidamente no seletor de Predefinição de picel, na barra de opções, que permite modificar temporariamente o tamanho e a dureza de uma predefinição de pincel.

Salve as predefinições da ferramenta quando desejar salvar as características da ponta do pincel personalizadas juntamente com as configurações da barra de opções, como opacidade, fluxo e cor. Para saber mais sobre as predefinições da ferramenta, consulte "Criação e uso de predefinições de ferramenta" na página 22.

Opções de ponta do pincel

Juntamente com as configurações da barra de opções, as opções da ponta do pincel controlam a aplicação das cores. Pode-se aplicar cor gradualmente, com arestas suaves, com grandes traçados de pincel, com várias dinâmicas de pincel, com diferentes propriedades de mesclagem e com pincéis de várias formas. É possível aplicar uma textura com os traçados de pincel para simular a pintura em telas ou papéis artísticos. Também é possível simular pintura com spray usando um aerógrafo. Use o painel Pincel para definir as opções de ponta do pincel. Consulte "Visão geral do painel Pincel" na página 304.

Se trabalhar com um digitalizador, poderá controlar a aplicação das cores usando a pressão, o ângulo e a rotação da caneta ou uma caneta digitalizadora. Defina as opções dos digitalizadores de desenho no painel Pincel e na barra de opções.

Mais tópicos da Ajuda

"Arrastar para redimensionar ou alterar a dureza dos cursores de pintura" na página 21

Pintura com a ferramenta Pincel ou Lápis

As ferramentas Pincel e Lápis pintam uma imagem com a cor atual do primeiro plano. A ferramenta Pincel cria traçados suaves de cor. A ferramenta Lápis cria linhas com arestas sólidas.

***Nota:** A ferramenta Rotação gira a tela de pintura e facilita a pintura. Consulte "Uso da ferramenta Girar Visualização" na página 24*

1 Escolha a cor do primeiro plano. (Consulte "Escolha de cores na caixa de ferramentas" na página 88.)

2 Selecione a ferramenta Pincel ou Lápis .

3 Escolha um pincel no seletor Predefinições do pincel. Consulte "Selecione um pincel predefinido" na página 302.

4 Configure as opções da ferramentas para modo, opacidade e assim por diante na barra de opções. Consulte "Opções da ferramenta Pintura" na página 298.

5 Siga um ou mais destes procedimentos:

- Clique na imagem e arraste para pintar.
- Para traçar uma linha reta, clique em um ponto inicial na imagem. Em seguida, mantenha a tecla Shift pressionada e clique em um ponto final.
- Quando usar a ferramenta Pincel como aerógrafo, pressione o botão do mouse sem arrastar para intensificar a cor.

Mais tópicos da Ajuda

"Opções padrão de forma da ponta do pincel" na página 306

"Opções de forma da ponta do pincel" na página 308

"Arrastar para redimensionar ou alterar a dureza dos cursores de pintura" na página 21

Pintura com o Pincel misturador

O Pincel misturador simula técnicas de pintura realistas, tais como mistura de cores na tela, combinação de cores em um pincel, e variação de umidade de pintura através de um traçado.

O Pincel misturador tem dois poços de pintura, um reservatório e uma aceleração. O reservatório armazena a cor final depositada na tela e tem mais capacidade de pintura. A aceleração recebe bem a pintura somente da tela. Seu conteúdo é continuamente misturado com cores da tela.

Para um vídeo sobre o Pincel de mistura, consulte www.adobe.com/go/lrvid5001_ps_en

1 Selecione a ferramenta Pincel misturador . (Se necessário, clique e mantenha pressionada a ferramenta Pincel padrão para revelar o Pincel de mistura.)

2 Para carregar a pintura no reservatório, Alt-clique (Windows) ou Option-clique (Mac OS) na tela. Ou escolha uma cor de primeiro plano (consulte "Escolha de cores na caixa de ferramentas" na página 88).

Quando você carrega a pintura a partir da tela, a ponta do pincel reflete qualquer variação de cor na área amostrada. Se preferir pontas de pincel de cor uniforme, selecione o menu Carregar cores sólidas somente no menu pop-up Carregamento de pincel atual, na barra de opções.

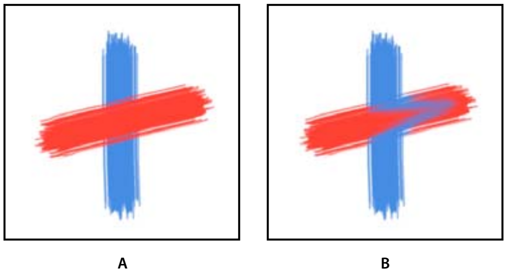
3 Escolha um pincel no seletor Predefinições do pincel. Consulte "Selecione um pincel predefinido" na página 302.

4 Na barra de opções, defina as opções da ferramenta. Para opções comuns, consulte "Opções da ferramenta Pintura" na página 298. Para opções únicas para o Pincel misturador, consulte o seguinte:

Amostra da carga do pincel atual No painel suspenso, clique em Carregar pincel, para encher o pincel com a cor do reservatório, ou Limpar pincel para remover a pintura do pincel. Para executar estas tarefas depois de cada traçado, selecione as opções automáticas Caregar ou Limpar .

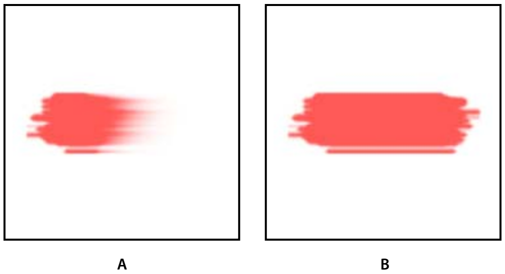
Predefinir o menu suspenso Aplica combinações populares de configurações Molhado, Carga e Mistura.

Molhado Controla quanta pintura o pincel retira da tela. Configurações mais altas produzem traços de pintura mais longos.



Aumentando a umidade da pintura
A. *0%* ***B.*** *100%*

Carga Especifica a quantidade da pintura carregada no reservatório. Em taxas de carga baixas, os traçados de pintura ressecam mais rapidamente.



Aumentando as taxas de carga
A. *1%* ***B.*** *100%*

Mistura Controla a proporção da pintura da tela com a pintura no reservatório. Em 100%, toda a pintura é retirada da tela; em 0%, toda a pintura vem do reservatório. (A configuração Molhado continua a determinar como as pinturas se misturam na tela.)

Amostrar todas as camadas Apanha a cor da tela de todas as camadas visíveis.

5 Siga um ou mais destes procedimentos:

- Arraste na imagem a ser pintada.
- Para traçar uma linha reta, clique em um ponto inicial na imagem. Em seguida, mantenha a tecla Shift pressionada e clique em um ponto final.
- Quando usar a ferramenta Pincel como aerógrafo, pressione o botão do mouse sem arrastar para intensificar a cor.

Mais tópicos da Ajuda

"Opções da ferramenta Pintura" na página 298

"Opções de forma da ponta do pincel" na página 308

"Opções padrão de forma da ponta do pincel" na página 306

Opções da ferramenta Pintura

Defina uma das opões a seguir na barra de opções. As opções disponíveis variam de acordo com a ferramenta.

Modo Define o método de mesclagem da cor pintada com os pixels subjacentes existentes. Os modos disponíveis são alterados de acordo com a ferramenta selecionada no momento. Os modos de pintura são similares aos modos de mesclagem de camadas. Consulte "Modos de mesclagem" na página 316.

Opacidade Define a transparência da cor aplicada. À medida que pinta uma área, a opacidade não ultrapassa o nível definido, independentemente das vezes em que o ponteiro foi movido sobre a área, até que o botão do mouse seja solto. Se a área for traçada novamente, será aplicada cor adicional equivalente à opacidade definida. O valor 100% indica opaco.

Fluxo Define a taxa de aplicação da cor conforme o ponteiro é movimentado em uma área. À medida que uma área é pintada, mantenha o botão do mouse pressionado para que a quantidade de cor aumente com base na taxa de fluxo até a configuração de opacidade. Por exemplo, se a opacidade e o fluxo estiverem definidos para 33% cada, sempre que houver movimento nesta área, a cor será movida 33% em direção à cor do pincel. O total não irá ultrapassar 33% a não ser que você solte o botão do mouse e trace a área novamente.

Pressione uma única tecla numérica para definir a opacidade de uma ferramenta ems múltiplos de 10% (pressionar 1 define-a como 10%; pressionar 0, como 100%). Pressione duas teclas numéricas para definir uma opacidade específica. Para definir fluxo, pressione a tecla Shift e as teclas numéricas.

Aerógrafo Simula a pintura com um aerógrafo. À medida que movimenta o ponteiro em uma área, a tinta se concentra enquanto o botão do mouse é pressionado. As opções de dureza do pincel, opacidade e fluxo controlam a rapidez e a quantidade da tinta aplicada. Clique no botão para ativar ou desativar essa opção.

Borracha automática (Apenas na ferramenta Lápis) Pinta a cor do plano de fundo nas áreas que contêm a cor do primeiro plano. Selecione a cor do primeiro plano que deseja apagar e a cor do plano de fundo que deseja alterar. (Consulte "Como apagar automaticamente com a ferramenta Lápis" na página 301.)

Botões de pressão do digitalizador Use a pressão do digitalizador para sobrescrever as configurações de opacidade e tamanho no painel Pincel.

Como pintar com um padrão

A ferramenta Carimbo de padrão pinta com um padrão. É possível selecionar um padrão nas bibliotecas de padrões ou criar padrões próprios.

1 Selecione a ferramenta Carimbo de padrão .

2 Escolha um pincel no seletor Predefinições do pincel. Consulte "Selecione um pincel predefinido" na página 302.

3 Defina as opções de ferramenta com relação ao modo, opacidade, etc. na barra de opções. Consulte "Opções da ferramenta Pintura" na página 298.

4 Selecione Alinhado na barra de opções para manter a continuidade do padrão com o ponto inicial original, mesmo se você soltar o botão do mouse e continuar pintando. Desmarque Alinhado para reiniciar o padrão cada vez que parar e iniciar a pintura.

5 No painel pop-up Padrão da barra de opções, selecione um padrão.

6 Caso deseje aplicar o padrão com um efeito impressionista, selecione Impressionista.

7 Arraste na imagem para pintá-la com o padrão.

Mais tópicos da Ajuda

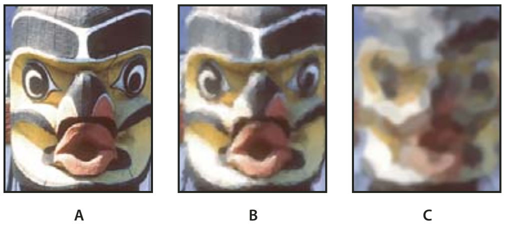
"Criação e gerenciamento de padrões" na página 328

Como pintar com o Pincel História da Arte

A ferramenta Pincel História da Arte pinta com traçados estilizados, usando os dados de origem de um estado do histórico ou instantâneo especificado. Fazendo experiências com diversas opções de estilo de pintura, tamanho e tolerância, é possível simular a textura da pintura com diferentes cores e estilos artísticos.

Como a ferramenta Pincel do Histórico, a ferramenta Pincel História da Arte usa um estado de histórico ou um instantâneo especificado como dado de origem. Entretanto, o Pincel do Histórico pinta recriando os dados de origem especificados, enquanto o Pincel História da Arte usa esses dados juntamente com as opções definidas para criar diferentes cores e estilos artísticos.

Para obter diversos efeitos visuais, experimente aplicar filtros ou preencher uma imagem com uma cor sólida antes de pintar com a ferramenta Pincel História da Arte. Tente também aumentar o tamanho da imagem pelo fator 4 para suavizar os detalhes.



Exemplo de uso da ferramenta Pincel História da Arte
***A.** Original **B.** Uso de pincel pequeno **C.** Uso de pincel grande*

1 No painel Histórico, clique na coluna esquerda do estado ou instantâneo para usar como origem na ferramenta Pincel História da Arte. Aparece um ícone de pincel ao lado do estado do histórico de origem.

2 Selecione a ferramenta Pincel história da arte .

3 Na barra de opções, siga estes procedimentos:

- Escolha um pincel no seletor Predefinições do Pincel e defina as opções do pincel. (Consulte “Selecione um pincel predefinido” na página 302.)
- No menu Modo, escolha um modo de mesclagem. (Consulte “Modos de mesclagem” na página 316.)
- No menu Estilo, escolha uma opção para controlar a forma do traçado de pintura.
- Em Área, digite um valor para especificar a área coberta pelos traçados de pintura. Quanto maior o tamanho, maior a área coberta e mais numerosos os traçados.
- Em Tolerância, digite um valor para limitar as regiões em que se pode aplicar traçados de pintura. Uma tolerância baixa permite pintar traçados ilimitados em qualquer lugar na imagem. Uma tolerância alta limita os traçados de pintura a áreas que diferem consideravelmente da cor no estado ou instantâneo de origem.

4 Clique na imagem e arraste para pintar.

Como apagar com a ferramenta Borracha

A ferramenta Borracha altera os pixels para a cor do plano de fundo ou para transparente. Ao trabalhar no plano de fundo ou em uma camada com transparência bloqueada, os pixels são alterados para a cor do plano de fundo; caso contrário, eles são apagados até a transparência.

Também é possível usar a borracha para que a área afetada retorne a um estado selecionado no painel Histórico.

1 Selecione a ferramenta Borracha .

2 Defina a cor de plano de fundo que deseja aplicara se estiver apagando no plano de fundo ou em uma camada com a transparência bloqueada.

3 Na barra de opções, escolha uma configuração de Modo. As opções Pincel e Lápis definem a borracha para agir como essas ferramentas. Bloco é um quadrado com arestas sólidas e tamanho fixo, sem nenhuma opção para alterar a opacidade ou o fluxo.

4 Para os modos Pincel e Lápis, escolha um pincel e um conjunto de Opacidade e Fluxo na barra de opções.

A opacidade de 100% apaga completamente os pixels. Uma opacidade menor apaga parcialmente os pixels. Consulte “Opções da ferramenta Pintura” na página 298.

5 Para apagar um estado ou instantâneo salvo da imagem, clique na coluna esquerda do estado ou do instantâneo, no painel Histórico, e selecione Apagar para histórico na barra de opções.

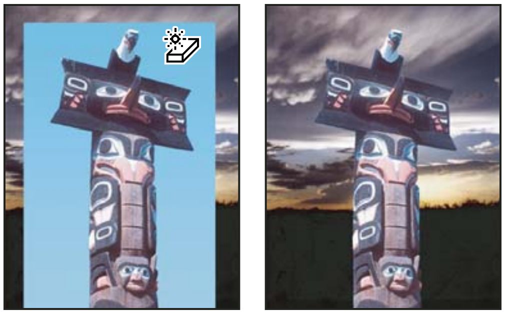
(Photoshop) Para usar temporariamente a ferramenta Borracha no modo Apagar para histórico, mantenha pressionada a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) conforme arrasta na imagem.

6 Arraste sobre a área que deseja apagar.

Como alterar pixels similares com a ferramenta Borracha mágica

Ao clicar com a ferramenta Borracha mágica em uma camada, todos os pixels semelhantes são alterados para transparente. Se estiver trabalhando em uma camada com transparência bloqueada, os pixels são alterados para a cor do plano de fundo. Ao clicar no plano de fundo, ele será convertido em uma camada e todos os pixels semelhantes serão alterados para transparente.

É possível optar por apagar apenas os pixels adjacentes ou todos os pixels semelhantes na camada atual.



Exemplo de como apagar pixels semelhantes

1 Selecione a ferramenta Borracha mágica .

2 Na barra de opções, siga estes procedimentos:

- Digite um valor de tolerância para definir a faixa de cores que podem ser apagadas. Uma tolerância baixa apaga pixels em uma faixa de valores de cor muito semelhantes ao pixel em que se clicar. Uma tolerância alta amplia a faixa de cores que serão apagadas.
- Selecione Suavização de Serrilhado para suavizar as arestas da área a ser apagada.
- Selecione Adjacente para apagar somente os pixels adjacentes ao pixel em que você clicar ou cancele a seleção para apagar todos os pixels semelhantes na imagem.
- Selecione Obter Amostra de Todas as Camadas para obter uma amostra da cor apagada usando dados combinados de todas as camadas visíveis.
- Especifique uma opacidade para definir a intensidade de apagamento. A opacidade de 100% apaga completamente os pixels. Uma opacidade menor apaga parcialmente os pixels.

3 Clique na parte da camada que deseja apagar.

Como alterar pixels para transparente com a ferramenta Borracha de plano de fundo

A ferramenta Borracha de plano de fundo apaga pixels de uma camada até a transparência à medida que você arrasta. Isso possibilita apagar o plano de fundo mantendo as arestas de um objeto no primeiro plano. Especificando diferentes opções de amostra e tolerância, é possível controlar a faixa da transparência e a nitidez dos limites.

Se quiser apagar o plano de fundo de um objeto com arestas indefinidas ou delicadas, utilize o QuickSelect.

A borracha de plano de fundo obtém uma amostra da cor no centro do pincel, também chamado de ponto ativo, e exclui essa cor sempre que ela aparece no pincel. Também executa a extração de cores nas arestas de qualquer objeto do primeiro plano, de forma que os halos de cor não fiquem visíveis se, mais tarde, o objeto do primeiro plano for colado em outra imagem.

Nota: *a borracha de plano de fundo anula a configuração de transparência bloqueada de uma camada.*

1 No painel Camadas, selecione a camada que contém as áreas a serem apagadas.

2 Selecione a ferramenta Borracha de plano de fundo .

3 Clique na amostra de pincel na barra de opções e defina as opções de pincel no painel pop-up:

- Escolha as configurações das opções Diâmetro, Dureza, Espaçamento, Ângulo e Redondez (consulte "Opções padrão de forma da ponta do pincel" na página 306).
- Se estiver usando um digitalizador sensível à pressão, escolha as opções nos menus Tamanho e Tolerância para variar o tamanho e a tolerância da borracha de plano de fundo no curso de um traçado. Escolha Pressão da Caneta para que a variação tenha como base a pressão da caneta. Escolha Caneta Digitalizadora para que a variação tenha como base a posição do botão rotativo da caneta. Escolha Desativado se não quiser variar o tamanho nem a tolerância.

4 Na barra de opções, siga estes procedimentos:

- Escolha um modo Limites para apagar: Não-adjacente para apagar a amostra de cor onde ela ocorrer no pincel; Adjacente para apagar áreas que contiverem a amostra de cor e estiverem conectadas entre si; Indicação de Arestas para apagar áreas conectadas que contiverem a amostra de cor, preservando a nitidez ideal das arestas de forma.
- Para Tolerância, digite um valor ou arraste o controle deslizante. Uma tolerância baixa limita o apagamento a áreas muito similares à cor da amostra. Uma tolerância alta apaga uma faixa de cores mais ampla.
- Selecione Proteger Cor do Primeiro Plano para evitar apagar áreas que correspondem à cor do primeiro plano, na caixa de ferramentas.
- Escolha uma opção em Amostras: Contínuo para fazer continuamente a amostra da cor enquanto arrasta; Uma Vez para apagar somente áreas que contiverem a cor em que você clicou primeiro; Amostra de Plano de Fundo para apagar somente as áreas que contenham a cor de plano de fundo atual.

5 Arraste sobre a área que deseja apagar. O ponteiro da ferramenta Borracha de plano de fundo é exibido como um pincel com uma mira que indica o ponto ativo da ferramenta .

Como apagar automaticamente com a ferramenta Lápis

A opção Borracha Automática da ferramenta Lápis permite usar a cor do plano de fundo para pintar áreas que contêm a cor do primeiro plano.

1 Especifique as cores do primeiro plano e do plano de fundo.

2 Selecione a ferramenta Lápis .

3 Selecione Borracha Automática na barra de opções.

4 Arraste sobre a imagem.

Se o centro do cursor estiver sobre a cor do primeiro plano quando você começar a arrastar, a área será apagada até a cor do plano de fundo. Se o centro do cursor estiver sobre uma área que não contém a cor do primeiro plano quando você começar a arrastar, a área será pintada com a cor do primeiro plano.

Alteração do cursor do pincel

As ferramentas de pintura têm três cursores possíveis: o cursor padrão (o ícone da caixa de ferramentas), um cursor de mira + e um cursor que corresponde ao tamanho e à forma da ponta do pincel selecionada atualmente.

1 Escolha Editar > Preferências > Cursores (Windows) ou Photoshop > Preferências > Cursores (Mac OS).

2 Selecione os cursores desejados na área Cursores de Pintura e na área Outros Cursores. Os cursores de amostra são alterados para refletir as suas escolhas. Para um cursor de ponta de pincel, escolha um tamanho e se deseja incluir uma mira no cursor.

- A ponta do pincel Normal restringe o tamanho do cursor às áreas de traçado do pincel com 50% ou mais de opacidade.
- A ponta do pincel com Tamanho total redimensiona o cursor para a área inteira afetada pelo traçado do pincel. Para os pincéis macios, isso produz um tamanho de cursor maior do que a configuração Normal para incluir as áreas do traçado do pincel com opacidade mais clara.

Para combinar tipos diferentes de cursores, selecione Mostrar cursor de mira, em Ponta de pincel, ou Mostrar cursor de mira ao pintar. Ou, para as ferramentas Caneta e Pincel, pressione a tecla Caps Lock para alternar entre o cursor padrão e o cursor de mira.

Predefinições do pincel

Um pincel predefinido é uma ponta de pincel salva com características definidas, como tamanho, forma e dureza. É possível salvar pincéis predefinidos com as características mais utilizadas. Também é possível salvar predefinições de ferramentas para a ferramenta Pincel que se pode selecionar no menu Predefinição de Ferramenta, na barra de opções.

Quando se altera o tamanho, a forma ou a dureza de um pincel predefinido, a alteração é temporária. Na próxima vez em que se escolher essa predefinição, o pincel usará as configurações originais. Para tornar as alterações permanentes, é necessário criar uma nova predefinição. Consulte “Como criar um novo pincel predefinido” na página 304.

Selecione um pincel predefinido

1 Selecione uma ferramenta de pintura ou edição e clique no menu pop-up Pincel na barra de opções.

2 Selecione um pincel.

Nota: *Também é possível selecionar um pincel no painel Pincel. Para exibir as predefinições carregadas, selecione Predefinições do pincel na canto esquerdo superior do painel.*

3 Altere as opções do pincel predefinido.

Diâmetro Altera temporariamente o tamanho do pincel. Arraste o controle deslizante ou digite um valor. Se o pincel tiver uma ponta dupla, tanto ela quanto a ponta principal serão redimensionadas.

Usar tamanho da amostra Usa o diâmetro original da ponta do pincel, se a forma da ponta for baseada em uma amostra. (Não disponível para pincéis redondos.)

Dureza (Disponível somente para pincéis redondos e quadrados.) Altera temporariamente a intensidade de suavização de serrilhado da ferramenta pincel. Com 100%, a ferramenta pincel pinta com a ponta de pincel mais dura, mas ainda com suavização de serrilhado. O Lápis sempre pinta uma aresta sólida sem suavização de serrilhado.

Mais tópicos da Ajuda

"Visão geral do painel Pincel" na página 304

"Criação e uso de predefinições de ferramenta" na página 22

Alteração da exibição de pincéis predefinidos

Escolha uma opção de exibição no menu do painel Predefinições de pincel:

- Somente Texto para visualizar os pincéis em uma lista.
- Miniatura Pequena ou Miniatura Grande para visualizar os pincéis em miniatura.
- Lista Pequena ou Lista Grande para visualizar os pincéis em uma lista com miniaturas.
- Traçar Miniatura para visualizar um traçado da amostra de pincéis com cada miniatura de pincel.

Para visualizar de forma dinâmica os traçados do pincel, posicione o ponteiro do mouse sobre um pincel no painel de Predefinições de pincel até que a dica de ferramenta apareça. Quando você move o ponteiro sobre diferentes pincéis, a área de visualização na parte inferior do painel Pincel exibirá traçados de pincel de amostra.

Como carregar, salvar e gerenciar predefinições de pincel

Você pode gerenciar bibliotecas de pincéis predefinidos para manter os pincéis organizados.

Alterar a biblioteca exibida de predefinição de pincéis

1 Para carregar uma biblioteca de pincéis predefinidos, escolha uma das opções a seguir no menu do painel Predefinições do pincel.

- Carregar Pincéis para adicionar uma biblioteca à lista atual.
- Substituir Pincéis para substituir a lista atual por outra biblioteca.
- Um arquivo de biblioteca (exibido na parte inferior do menu do painel). Clique em OK para substituir a lista atual ou clique em Anexar para adicioná-la.

2 Para voltar à biblioteca padrão de pincéis predefinidos, escolha Redefinir pincéis no menu do painel Predefinições do pincel. Você pode substituir a lista atual ou anexar a ela a biblioteca padrão.

também é possível usar o Gerenciador de Predefinição para carregar e redefinir bibliotecas de pincéis. Para obter mais informações, consulte "Como trabalhar com o Gerenciador de Predefinição" na página 38.

Como salvar um conjunto de pincéis predefinidos como biblioteca

1 Selecione Salvar pincéis no menu do painel Predefinições de pincel.

2 Escolha um local para a biblioteca de pincéis, digite um nome de arquivo e clique em Salvar.

A biblioteca pode ser salva em qualquer lugar. No entanto, se colocar o arquivo da biblioteca na pasta Predefinições/Degradês, no local de predefinições padrão, o nome da biblioteca será exibido na parte inferior do menu do painel Predefinições do pincel depois que o Photoshop for reiniciado.

Renomeie um pincel predefinido.

Siga um destes procedimentos:

- Selecione um pincel no painel Predefinições do pincel ou escolha Renomear pincel no menu do painel. Digite um novo nome e clique em OK.
- No painel Pincel, clique duas vezes em uma ponta de pincel, digite um novo nome e clique em OK.

Como excluir um pincel predefinido

No painel Predefinições de picel, siga um destes procedimentos:

- Com a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) pressionada, clique no pincel a ser excluído.
- Selecione um pincel e escolha Excluir picel no menu do painel, ou clique no ícone Excluir .

Como criar um novo pincel predefinido

É possível salvar um pincel personalizado como pincel predefinido que apareça no painel Pincel e no Gerenciador de predefinição.

Nota: *as novas predefinições de pincéis são salvas em um arquivo Preferências. Se esse arquivo for excluído ou danificado ou se você redefinir os pincéis da biblioteca padrão, as novas predefinições serão perdidas. Para salvar permanentemente os novos pincéis predefinidos, salve-os em uma biblioteca.*

1 Personalize um pincel.

2 Siga um dos seguintes procedimentos no painel Predefinições de pincel:

- Escolha Nova predefinição de pincel no menu do painel, digite um nome para o pincel predefinido e clique em OK.
- Clique no botão Criar novo pincel .

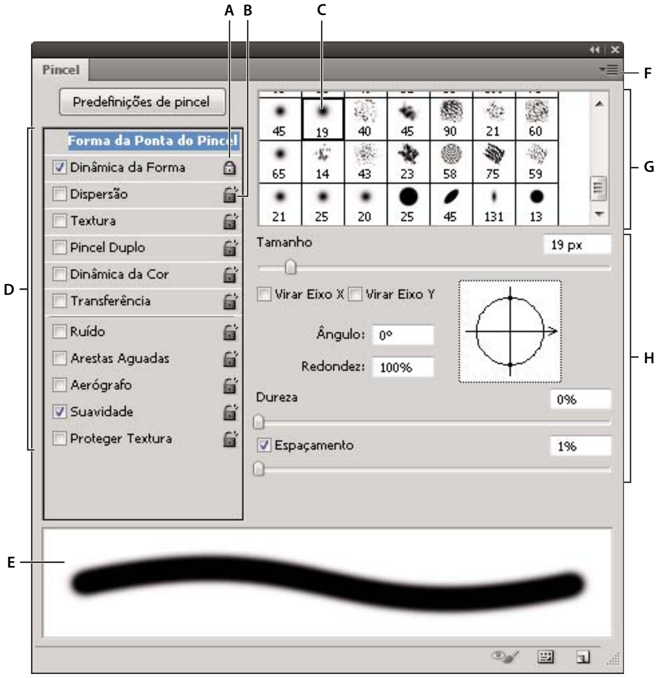
Criação e modificação de pincéis

É possível criar pincéis que se aplicam à pintura de imagens de várias maneiras. Selecione um pincel predefinido existente, uma forma de ponta de pincel ou crie uma ponta exclusiva a partir de parte de uma imagem. Escolha as opções do painel Pincel para especificar como a pintura é aplicada.

Visão geral do painel Pincel

No painel Pincel, é possível selecionar pincéis predefinidos no painel Predefinições do pincel, mas também é possível modificar pincéis existentes e projetar novos pincéis personalizados. O painel Pincel contém as opções de ponta de pincel que determinam como a pintura é aplicada a uma imagem.

A visualização do traçado do pincel na parte inferior do painel mostra a aparência dos traçados com as opções de pincel atuais.



O painel Pincel com opções de Forma da ponta do pincel exibidas
A. *Bloqueado* ***B.*** *Desbloqueado* ***C.*** *Ponta de pincel selecionada* ***D.*** *Configurações do pincel* ***E.*** *Visualização do traçado do pincel* ***F.*** *menu pop-up* ***G.*** *Formas de ponta do pincel (disponíveis quando a opção Forma da Ponta do Pincel está selecionada)* ***H.*** *Opções do pincel*

Exibição do painel Pincel e das opções de pincel

1 Escolha Janela > Pincel. Ou selecione uma ferramenta de pintura, apagamento, coloração ou foco e clique no botão painel no canto direito da barra de opções.

2 Selecione um conjunto de opções no lado esquerdo do painel. As opções disponíveis para o conjunto são exibidas no lado direito do painel.

Clique na caixa de seleção localizada à esquerda do conjunto de opções para ativar ou desativar as opções sem visualizá-las.

Como criar uma ponta de pincel a partir de uma imagem

1 Usando qualquer ferramenta de seleção, selecione a área de imagem que você quer usar como um pincel personalizado. A forma do pincel pode ter até 2500 por 2500 pixels de tamanho.

Ao pintar, você não pode ajustar a rigidez de pincéis amostrados. Para criar um pincel com bordas nítidas, defina Pena como pixels zero. Para criar um pincel com bordas suaves, aumente a configuração de Pena.

Nota: *Se você seleciona uma imagem colorida, a imagem da ponta do pincel será convertida em tons de cinza. Qualquer máscara de camada aplicada na imagem não afeta a definição da ponta da camada.*

2 Escolha Editar > Definir predefinição de pincel.

3 Nomeie o pincel e clique em OK.

Criação de um pincel e definição das opções de pintura

1 Selecione uma ferramenta de pintura, apagamento, coloração ou foco. Escolha Janela > Pincel.

2 No painel Pincel, selecione uma forma de ponta de pincel, ou clique em Predefinições de pincel para escolher uma predefinição existente.

3 Selecione Forma da ponta do pincel, no lado esquerdo do painel Pincel, e defina as opções. (Consulte “Opções padrão de forma da ponta do pincel” na página 306 ou “Opções de forma da ponta do pincel” na página 308.)

4 Para definir outras opções para o pincel, consulte os seguintes tópicos:

- “Dinâmica da forma do pincel” na página 309
- “Dispersão do pincel” na página 311
- “Opções de pincel texturizado” na página 311
- “Pincéis duplos” na página 313
- “Opções de pincel com dinâmica da cor” na página 313
- “Opções de pincel de transferência” na página 314
- “Outras opções de pincel” na página 315

5 Para bloquear atributos de forma de ponta de pincel (retendo-os, se você selecionar outra predefinição de pincel), clique no ícone de desbloqueio . Para desbloquear a ponta, clique no ícone de bloqueio .

6 Para salvar o pincel para uso posterior, escolha Nova predefinição de pincel, no menu do painel Pincel.

***Nota:** Para salvar o novo pincel permanentemente ou distribuir para outros usuários, salve o pincel como parte de um conjunto de pincéis. Escolha Salvar pincéis no menu do painel Predefinições do pincel e salve em um novo conjunto ou substitua um conjunto existente. Se os pincéis forem redefinidos ou substituídos no painel Pincel sem serem salvos em um conjunto, o novo pincel talvez seja perdido.*

Mais tópicos da Ajuda

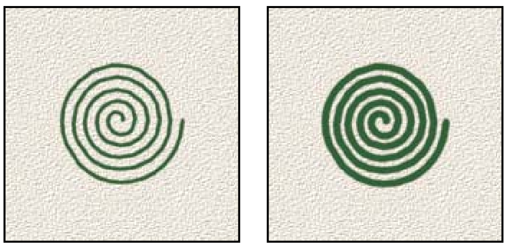
“Visão geral do painel Pincel” na página 304

“Como criar uma ponta de pincel a partir de uma imagem” na página 305

Opções padrão de forma da ponta do pincel

Para pontas de pincel padrão, você pode definir as seguintes opções no painel Pincel:

Diâmetro Controla o tamanho do pincel. Digite um valor em pixels ou arraste o controle deslizante.



Traçados de pincéis com diferentes valores de diâmetro

Usar Tamanho da Amostra Redefine o pincel com o diâmetro original. Essa opção só estará disponível se a forma de ponta de pincel tiver sido criada por amostragem de pixels em uma imagem.

Virar eixo X Altera a direção de uma ponta de pincel em seu eixo *x*.



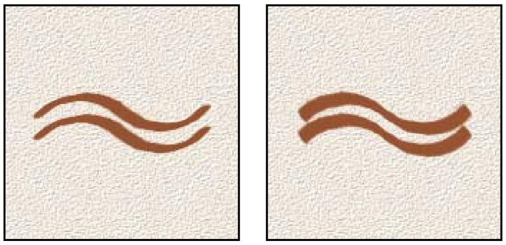
Como virar uma ponta de pincel em seu eixo x.
***A.** Ponta do pincel na posição padrão **B.** Opção Virar eixo X selecionada **C.** Opções Virar eixo X e Virar eixo Y selecionadas*

Virar eixo Y Altera a direção de uma ponta de pincel em seu eixo *y*.



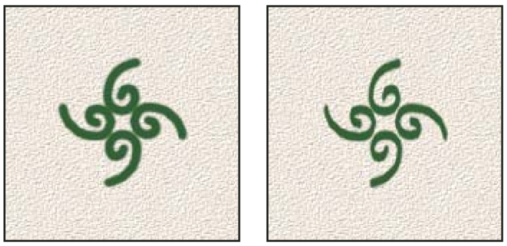
Como virar uma ponta de pincel em seu eixo y.
***A.** Ponta do pincel na posição padrão **B.** Opção Virar eixo Y selecionada **C.** Opções Virar eixo X e Virar eixo Y selecionadas*

Ângulo Especifica o ângulo em que o eixo maior de um pincel elíptico ou de amostra é girado em relação à horizontal. Digite um valor em graus ou arraste o eixo horizontal na caixa de visualização.



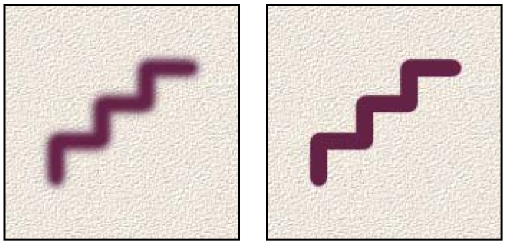
Pincéis angulares criam traçados cinzelados

Redondez Especifica a proporção entre os eixos maior e menor do pincel. Digite um valor percentual ou arraste os pontos na caixa de visualização. Um valor de 100% indica um pincel circular, um valor de 0% indica um pincel linear e valores intermediários indicam pincéis elípticos.



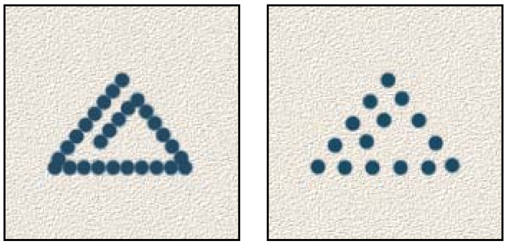
Ajuste da redondez para comprimir uma forma de ponta do pincel

Dureza Controla o tamanho do centro duro do pincel. Digite um número ou use o controle deslizante para indicar um valor percentual do diâmetro do pincel. Não é possível alterar a dureza de pincéis de amostra.



Traçados de pincéis com diferentes valores de dureza

Espaçamento Controla a distância entre as marcas do pincel em um traçado. Para alterar o espaçamento, digite um número ou use o controle deslizante para indicar um valor percentual do diâmetro do pincel. Quando essa opção não está selecionada, a velocidade do cursor determina o espaçamento.



Aumentar o espaçamento faz o pincel saltar

Ao usar um pincel predefinido, pressione a tecla [para diminuir a largura do pincel ou a tecla] para aumentar a largura. Para pincéis caligráficos, de círculos suaves ou de círculos sólidos, pressione a tecla Shift + [para diminuir a dureza do pincel e Shift +] para aumentá-la.

Mais tópicos da Ajuda

"Visão geral do painel Pincel" na página 304

"Criação de um pincel e definição das opções de pintura" na página 305

Opções de forma da ponta do pincel

Para um vídeo sobre pontas de cerda, consulte www.adobe.com/go/lrvid5009_ps_en

As pontas de cerda permitem especificar as características precisas da cerda, criando traçados altamente realistas e de aparência natural. Defina as seguintes opções de forma da ponta do pincel no painel Pincel:

Forma Determina a organização geral das cerdas.

Cerdas Controla a densidade geral da cerda.

Comprimento Altera o comprimento da cerda.

Espessura Controla a largura de cerdas individuais.

Rigidez Controla a flexibilidade da cerda. Em configurações baixas, a forma do pincel é deformada facilmente.

Para variar a criação de traçados usando um mouse, ajuste a rigidez da cerda.

Ângulo Ao pintar com um mouse, determina o ângulo da ponta do pincel.

Espaçamento Controla a distância entre as marcas do pincel em um traçado. Para alterar o espaçamento, digite um número ou use o controle deslizante para indicar um valor percentual do diâmetro da ponta. Quando essa opção não está selecionada, a velocidade do cursor determina o espaçamento.

Visualização de Pincel de cerda Mostra a ponta de pincel que reflete alterações nas configurações acima, bem como a pressão e o ângulo de traçado atuais. Clique na janela de visualização para ver o pincel de lados diferentes.

Nota: *As visualizações do pincel de cerda requerem o OpenGL. (Consulte "Ative o OpenGL e otimize as configurações do GPU" na página 49.)*

Adição de dinâmica de pincel

O painel Pincel fornece várias opções para adicionar (ou alterar) elementos de dinâmica às pontas de pincéis predefinidos. Por exemplo, é possível definir opções com variação de tamanho, cor e opacidade das marcas de pincel no curso de um traçado.

Trabalhe com dois componentes ao adicionar elementos de dinâmica a um pincel:

- As porcentagens de tremulação especificam a aleatoriedade de elementos de dinâmica. Se for 0%, o elemento não se alterará no curso de um traçado; se for 100%, o elemento terá o valor máximo de aleatoriedade.
- As opções nos menus pop-up Controlar especificam como controlar a variação de elementos de dinâmica. Pode-se optar por não controlar a variação de um elemento, por atenuar um elemento com o número de etapas especificado ou por variar um elemento com base na pressão, na inclinação ou na posição do botão giratório da caneta ou da rotação da caneta.

  Nota: *Os controles de caneta estão disponíveis apenas quando um digitalizador sensível à pressão estiver sendo usado, como o digitalizador Wacom e canetas compatíveis (para o controle da rotação e do botão giratório). Um ícone de aviso aparece caso você selecione um controle de caneta e não haja um digitalizador instalado ou caso esteja esteja usando uma caneta sem o recurso de controle.*

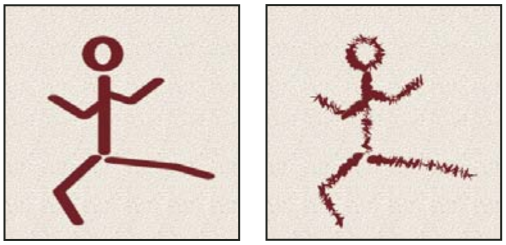
Mais tópicos da Ajuda

"Visão geral do painel Pincel" na página 304

"Criação de um pincel e definição das opções de pintura" na página 305

Dinâmica da forma do pincel

A dinâmica da forma determina a variação das marcas de pincel em um traçado.



Traçados de pincel com e sem dinâmica da forma

Controle e Tremulação do Tamanho Especifica a variação do tamanho das marcas de pincel em um traçado. Para obter mais informações, consulte "Adição de dinâmica de pincel" na página 309.

Para especificar a porcentagem máxima de tremulação, digite um número ou use o controle deslizante para indicar um valor. Para especificar como controlar a variação de tamanho das marcas de pincel, escolha uma opção no menu pop-up Controlar:

- **Desativado** Especifica que não há controle sobre a variação de tamanho das marcas de pincel.
- **Atenuar** Atenua o tamanho das marcas de pincel entre os diâmetros inicial e mínimo no número de etapas especificado. Cada etapa equivale a uma marca de ponta de pincel. O valor pode variar de 0 a 9999. Por exemplo, a inserção de 10 etapas produz uma atenuação em incrementos de 10.
- **Pressão da caneta, Inclinação da caneta, Caneta digitalizadora** Varia o tamanho das marcas de pincel entre os diâmetros inicial e mínimo, com base na pressão, na inclinação ou na posição do botão giratório da caneta.

Diâmetro Mínimo Especifica a porcentagem mínima para o redimensionamento das marcas de pincel quando a opção Tremulação do Tamanho ou Controle do Tamanho está ativada. Digite um número ou use o controle deslizante para indicar um valor percentual do diâmetro da ponta do pincel.

Escala da Inclinação Especifica o fator de escala aplicado à altura do pincel antes da rotação quando a opção Controlar Tamanho está definida como Inclinação da Caneta. Digite um número ou use o controle deslizante para indicar um valor percentual do diâmetro do pincel.

Controle e Tremulação de Ângulo Especifica a variação do ângulo das marcas de pincel em um traçado. Para especificar a porcentagem máxima de tremulação, digite um valor que seja um percentual de 360 graus. Para especificar como controlar a variação do ângulo das marcas de pincel, escolha uma opção no menu pop-up Controlar:

- **Desativado** Especifica que não há controle sobre a variação de ângulo das marcas de pincel.
- **Atenuar** Atenua o ângulo das marcas do pincel entre 0 e 360 graus no número de etapas especificado.
- **Pressão da Caneta, Inclinação da Caneta, Caneta Digitalizadora, Rotação** Varia o ângulo das marcas de pincel entre 0 e 360 graus, com base na pressão, na inclinação, na posição do botão giratório ou na rotação da caneta.
- **Direção Inicial** Baseia o ângulo das marcas do pincel na direção inicial do traçado do pincel.
- **Direção** Baseia o ângulo das marcas do pincel na direção do traçado do pincel.

Controle e Tremulação de Redondez Especifica a variação da redondez das marcas do pincel em um traçado. Para especificar a porcentagem máxima de tremulação, digite um percentual que indique a proporção entre os eixos maior e menor do pincel. Para especificar como controlar a variação de redondez das marcas de pincel, escolha uma opção no menu pop-up Controlar:

- **Desativado** Especifica que não há controle sobre a variação de redondez das marcas de pincel.
- **Atenuar** Atenua a redondez das marcas do pincel entre 100% e o valor de Redondez Mínima no número de etapas especificado.
- **Pressão da Caneta, Inclinação da Caneta, Caneta Digitalizadora, Rotação** Varia a redondez das marcas de pincel entre 100% e o valor de Redondez Mínima, com base na pressão, na inclinação, na posição do botão giratório ou na rotação da caneta.

Redondez Mínima Especifica a redondez mínima das marcas do pincel quando a opção Tremulação de Redondez ou Controle de Redondez está ativada. Digite um percentual que indique a proporção entre os eixos maior e menor do pincel.

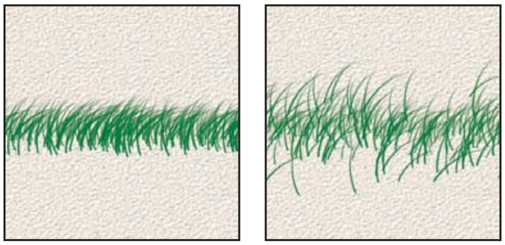
Mais tópicos da Ajuda

"Adição de dinâmica de pincel" na página 309

"Criação de um pincel e definição das opções de pintura" na página 305

Dispersão do pincel

A dispersão do pincel determina o número e o posicionamento das marcas em um traçado.



Traçados de pincel sem dispersão (à esquerda) e com dispersão (à direita)

Dispersão e Controle Especifica como as marcas de pincel são distribuídas em um traçado. Quando a opção Ambos os Eixos está selecionada, as marcas do pincel são distribuídas em uma direção radial. Quando a opção Ambos os Eixos não está selecionada, as marcas de pincel são distribuídas perpendicularmente ao demarcador do traçado.

Para especificar a porcentagem máxima de dispersão, digite um valor. Para especificar como controlar a variação de dispersão das marcas de pincel, escolha uma opção no menu pop-up Controlar:

- **Desativado** Especifica que não há controle sobre a variação de dispersão das marcas de pincel.
- **Atenuar** Atenua a dispersão das marcas de pincel, de dispersão máxima até nenhuma dispersão, no número de etapas especificado.
- **Pressão da Caneta, Inclinação da Caneta, Caneta Digitalizadora, Rotação** Varia a dispersão das marcas de pincel entre 0 e 360 graus, com base na pressão, na inclinação, na posição do botão giratório ou na rotação da caneta.

Total Especifica o número de marcas de pincel aplicadas em cada intervalo de espaçamento.

Nota: *ao aumentar o total sem aumentar os valores de espaçamento ou de dispersão, o desempenho da pintura pode diminuir.*

Controle e Tremulação de Total Especifica a variação do número de marcas de pincel em cada intervalo de espaçamento. Para especificar a porcentagem máxima de marcas de pincel aplicadas a cada intervalo de espaçamento, digite um valor. Para especificar como controlar a variação do total das marcas de pincel, escolha uma opção no menu pop-up Controlar:

- **Desativado** Especifica que não há controle sobre a variação do total das marcas de pincel.
- **Atenuar** Atenua o número de marcas de pincel, do valor de Total até 1, no número especificado de etapas.
- **Pressão da Caneta, Inclinação da Caneta, Caneta Digitalizadora, Rotação** Varia o número das marcas de pincel, com base na pressão, na inclinação, na posição do botão giratório ou na rotação da caneta.

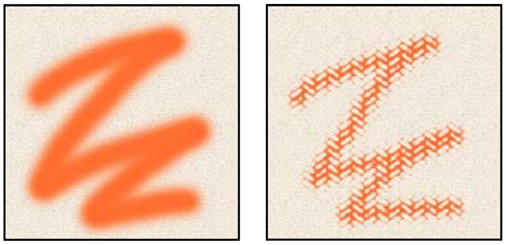
Mais tópicos da Ajuda

"Adição de dinâmica de pincel" na página 309

"Criação de um pincel e definição das opções de pintura" na página 305

Opções de pincel texturizado

Um pincel texturizado usa um padrão para fazer traçados como se fossem pintados em telas texturizadas.



Traçados de pincel sem textura (à esquerda) e com textura (à direita)

Clique na amostra de padrão e selecione um padrão no painel pop-up. Defina uma ou mais das seguintes opções:

Inverter Inverte os pontos altos e baixos na textura com base nos tons do padrão. Quando a opção Inverter está selecionada, as áreas mais claras do padrão são os pontos baixos na textura e, portanto, recebem menos tinta; as áreas mais escuras do padrão são os pontos altos na textura, que recebem mais tinta. Quando essa opção não está selecionada, as áreas mais claras do padrão recebem mais tinta e as áreas mais escuras do padrão recebem menos tinta.

Escala Especifica a escala do padrão. Digite um número ou use o controle deslizante para indicar um valor percentual do tamanho do padrão.

Textura de Cada Ponta Aplica a textura selecionada individualmente em cada marca do pincel em um traçado em vez de aplicar no traçado como um todo (o traçado do pincel é composto por muitas marcas, aplicadas continuamente conforme o pincel é arrastado). É necessário selecionar essa opção para disponibilizar as opções de variância de Profundidade.

Modo Especifica o modo de mesclagem usado para combinar o pincel e o padrão. (Consulte “Modos de mesclagem” na página 316.)

Profundidade Especifica a profundidade de penetração da tinta na textura. Digite um número ou use o controle deslizante para indicar um valor. Com 100%, os pontos baixos na textura não recebem tinta. Com 0%, todos os pontos na textura recebem a mesma quantidade de tinta, ocultando, assim, o padrão.

Profundidade Mínima Especifica a profundidade mínima de penetração da tinta quando a opção Controlar Profundidade está definida como Atenuar, Pressão da Caneta, Inclinação da Caneta ou Caneta Digitalizadora e a opção Textura de Cada Ponta está selecionada.

Controle e Tremulação de Profundidade Especifica a variação da profundidade quando a opção Textura de Cada Ponta está selecionada. Para especificar a porcentagem máxima de tremulação, digite um valor. Para especificar como controlar a variação da profundidade das marcas de pincel, escolha uma opção no menu pop-up Controlar:

- **Desativado** Especifica que não há controle sobre a variação de profundidade das marcas de pincel.
- **Atenuar** Atenua da porcentagem de Tremulação de Profundidade até a porcentagem de Profundidade Mínima no número de etapas especificado.
- **Pressão da Caneta, Inclinação da Caneta, Caneta Digitalizadora, Rotação** Varia a profundidade, com base na pressão, na inclinação, na posição do botão giratório ou na rotação da caneta.

Mais tópicos da Ajuda

“Adição de dinâmica de pincel” na página 309

“Criação de um pincel e definição das opções de pintura” na página 305

Pincéis duplos

Um pincel duplo combina duas pontas para criar marcas de pincel. A segunda textura do pincel é aplicada dentro do traçado do pincel principal; apenas as áreas de interseção dos traçados são pintadas. Defina as opções da ponta principal na seção Forma da ponta do pincel do painel Pincel. Selecione uma segunda ponta na seção Pincel duplo do painel Pincel e defina uma das opções a seguir.



A B C

A. Traçado da ponta do pincel principal (redondo sólido 55). B. Traçado da ponta do pincel secundário (grama). C. Traçado do pincel duplo (usando os dois).

Modo Define um modo de mesclagem para ser usado na combinação de marcas de pincel da ponta principal e da ponta dupla. (Consulte “Modos de mesclagem” na página 316.)

Diâmetro Controla o tamanho da ponta dupla. Digite um valor em pixels, arraste o controle deslizante ou clique em Usar Tamanho da Amostra para usar o diâmetro original da ponta do pincel. (A opção Usar Tamanho da Amostra só está disponível se a forma da ponta do pincel tiver sido criada por amostragem de pixels em uma imagem.)

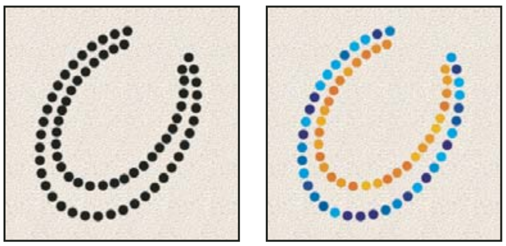
Espaçamento Controla a distância entre as marcas do pincel de ponta dupla em um traçado. Para alterar o espaçamento, digite um número ou use o controle deslizante para indicar um valor percentual do diâmetro da ponta.

Dispersão Especifica a distribuição das marcas de pincel de ponta dupla em um traçado. Quando a opção Ambos os Eixos está selecionada, as marcas de pincel de ponta dupla são distribuídas em uma direção radial. Quando a opção Ambos os Eixos não está selecionada, as marcas de pincel de ponta dupla são distribuídas perpendicularmente ao demarcador do traçado. Para especificar a porcentagem máxima de dispersão, digite um número ou use o controle deslizante para indicar um valor.

Total Especifica o número de marcas de pincel de ponta dupla aplicadas em cada intervalo de espaçamento. Digite um número ou use o controle deslizante para indicar um valor.

Opções de pincel com dinâmica da cor

A dinâmica da cor determina a mudança de cor da tinta no curso de um traçado.



Traçados de pincel sem dinâmica da cor (à esquerda) e com dinâmica da cor (à direita)

Controle e Tremulação do Plano de Fundo/Primeiro Plano Especifica a variação da tinta entre as cores do primeiro plano e do plano de fundo.

Para especificar uma porcentagem para a variação de cor da tinta, digite um número ou use o controle deslizante para indicar um valor. Para especificar como controlar a variação de cor das marcas do pincel, escolha uma opção no menu pop-up Controlar:

- **Desativado** Especifica que não há controle sobre a variação de cor das marcas de pincel.
- **Atenuar** Varia a cor da tinta, entre a cor do primeiro plano e a cor do plano de fundo, no número de etapas especificado.
- **Pressão da Caneta, Inclinação da Caneta, Caneta Digitalizadora, Rotação** Varia a cor da tinta entre a cor do primeiro plano e a cor do plano de fundo, com base na pressão, na inclinação, na posição do botão giratório ou na rotação da caneta.

Tremulação do Matiz Especifica uma porcentagem para a variação de matiz da tinta em um traçado. Digite um número ou use o controle deslizante para indicar um valor. Um valor mais baixo altera o matiz, mas mantém a proximidade com o matiz da cor do primeiro plano. Um valor mais alto aumenta a diferença entre os matizes.

Tremulação de Saturação Especifica uma porcentagem para a variação da saturação de tinta em um traçado. Digite um número ou use o controle deslizante para indicar um valor. Um valor mais baixo altera a saturação, mas mantém a proximidade com a saturação da cor do primeiro plano. Um valor mais alto aumenta a diferença entre os níveis de saturação.

Tremulação de Brilho Especifica uma porcentagem para a variação do brilho da tinta em um traçado. Digite um número ou use o controle deslizante para indicar um valor. Um valor mais baixo altera o brilho, mas mantém a proximidade com o brilho da cor do primeiro plano. Um valor mais alto aumenta a diferença entre os níveis de brilho.

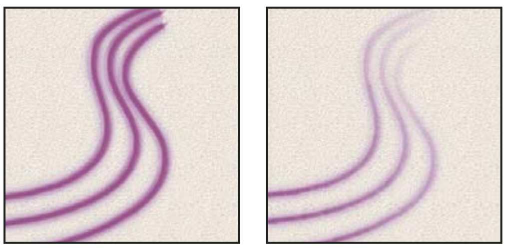
Pureza Aumenta ou diminui a saturação da cor. Digite um número ou use o controle deslizante para indicar uma porcentagem entre -100 e 100. Em –100%, a saturação da cor é totalmente removida; em 100%, a cor é totalmente saturada.

Mais tópicos da Ajuda

"Adição de dinâmica de pincel" na página 309

Opções de pincel de transferência

As opções de pincel de transferência determinam as mudanças de tinta no curso de um traçado.



Traçados de pincel sem dinâmica da tinta (à esquerda) e com dinâmica da tinta (à direita)

Controle e Tremulação de Opacidade Especifica a variação de opacidade da tinta em um traçado de pincel, até (mas sem ultrapassar) o valor de opacidade especificado na barra de opções. Para especificar uma porcentagem para a variação de opacidade da tinta, digite um número ou use o controle deslizante para indicar um valor. Para especificar como controlar a variação de opacidade das marcas de pincel, escolha uma opção no menu pop-up Controlar:

- **Desativado** Especifica que não há controle sobre a variação de opacidade das marcas de pincel.
- **Atenuar** Atenua a opacidade da tinta, do valor de opacidade na barra de opções até 0, no número de etapas especificado.

- **Pressão da caneta, Inclinação da caneta, Caneta digitalizadora** Varia a opacidade da pintura, com base na pressão, inclinação ou posição do botão giratório da caneta.

Controle e Tremulação do Fluxo Especifica a variação do fluxo de tinta em um traçado de pincel, até (mas sem ultrapassar) o valor do fluxo especificado na barra de opções.

Para especificar uma porcentagem para a variação do fluxo de tinta, digite um número ou use o controle deslizante para indicar um valor. Para especificar como controlar a variação de fluxo das marcas de pincel, escolha uma opção no menu pop-up Controlar:

- **Desativado** Especifica que não há controle sobre a variação de fluxo das marcas de pincel.
- **Atenuar** Atenua o fluxo da tinta, do valor do fluxo na barra de opções até 0, no número de etapas especificado.
- **Pressão da caneta, Inclinação da caneta, Caneta digitalizadora** Varia o fluxo da pintura com base na pressão, inclinação ou posição do botão giratório da caneta.

Mais tópicos da Ajuda

"Adição de dinâmica de pincel" na página 309

"Criação de um pincel e definição das opções de pintura" na página 305

Outras opções de pincel

Ruído Adiciona aleatoriedade a pontas de pincéis individuais. Essa opção é mais eficaz quando aplicada a pontas de pincel suaves (pontas de pincel que contêm valores de cinza).

Arestas Aguadas Faz com que a tinta se concentre nas arestas do traçado de pincel, criando um efeito de aquarela.

Aerógrafo Aplica tons graduais a uma imagem, simulando as técnicas tradicionais do aerógrafo. A opção Aerógrafo do painel Pincel corresponde à opção Aerógrafo da barra de opções.

Suavização Produz curvas mais suaves em traçados de pincel. Essa opção é mais eficaz quando se pinta rapidamente com um digitalizador, mas pode gerar um ligeiro atraso no acabamento do traçado.

Proteger Textura Aplica o mesmo padrão e a mesma escala a todas as predefinições de pincel que tiverem textura. Selecione essa opção para simular uma textura consistente de tela ao pintar com várias pontas de pincel texturizado.

Cópia de texturas entre ferramentas

Ao especificar uma textura para a ferramenta atual, pode-se copiar o padrão e a escala da textura em todas as ferramentas que aceitem texturas. Por exemplo, copie o padrão e a escala da textura atual da ferramenta Pincel para as ferramentas Lápis, Carimbo, Carimbo de Padrão, Pincel do Histórico, Pincel História da Arte, Borracha, Subexposição, Superexposição e Esponja

❖ Escolha Copiar textura para outras ferramentas no menu do painel Pincel.

Opções de limpeza de pincéis

É possível eliminar todas as opções alteradas de um pincel predefinido de uma vez (exceto as configurações de forma do pincel).

❖ Escolha Limpar controles do pincel no menu do painel Pincel.

Alterar o tamanho e a opacidade do pincel com pressão da caneta

Se trabalha com um digitalizador de desenho de gráfico, como o digitalizador Wacom®, você pode controlar ferramentas de pintura com pressão da caneta, ângulo, rotação ou a roda de estilos.

1 Selecione as ferramentas Pincel , Lápis ou outra ferramenta de pintura.

2 Na barra de opções, execute um dos seguintes procedimentos:

- Clique no botão Tamanho dos controles da pressão do digitalizador .
- Clique no botão Opacidade dos controles da pressão do digitalizador .

Nota: *Escolha Janela > Pincel para acessar controles adicionais que variam o ângulo, o fluxo, a dispersão, a profundidade da textura e a redondez do traçado, dependendo da pressão da caneta.*

Mais tópicos da Ajuda

"Visão geral do painel Pincel" na página 304

"Dinâmica da forma do pincel" na página 309

Modos de mesclagem

O modo de mesclagem especificado na barra de opções controla como os pixels na imagem são afetados por uma ferramenta de pintura ou de edição. Pense nas seguintes cores ao visualizar o efeito de um modo de mesclagem:

- A *cor de base* é a cor original da imagem.
- A *cor de mesclagem* é a cor que está sendo aplicada com a ferramenta de pintura ou de edição.
- A *cor resultante* é a cor que resulta da mesclagem.

Descrições de modo de mesclagem

Escolha no menu pop-up Modo, na barra de opções.

Nota: *Somente os modos de mesclagem Normal, Dissolver, Escurecer, Multiplicar, Clarear, Subexposição linear (Adicionar), Diferença, Matiz, Saturação, Cor, Luminosidade, Cor mais clara e Cor mais escura estão disponíveis para imagens de 32 bits.*

Normal Edita ou pinta cada pixel para transformá-lo na cor resultante. Esse é o modo padrão. (O modo Normal é chamado *Limiar* quando se trabalha em imagens bitmap ou de cor indexada.)

Dissolver Edita ou pinta cada pixel para transformá-lo na cor resultante. Entretanto, a cor resultante é uma substituição aleatória dos pixels pela cor de base ou de mesclagem, dependendo da opacidade na localização de qualquer pixel.

Atrás Edita ou pinta apenas a parte transparente de uma camada. Esse modo funciona apenas em camadas em que a opção Bloquear Pixels Transparentes está desativada, e o efeito é semelhante a pintar no verso de áreas transparentes em uma folha de acetato.

Apagar Edita ou pinta cada pixel e torna-o transparente. Esse modo está disponível para as ferramentas Forma (quando a região de preenchimento está selecionada), Lata de tinta , Pincel , Lápis e para os comandos Preencher e Traçar. Para usar esse modo, é preciso estar em uma camada em que a opção Bloquear Pixels Transparentes esteja desativada.

Escurecer Examina as informações de cor em cada canal e seleciona a cor de base ou de mesclagem (a que for mais escura) como cor resultante. Os pixels mais claros que a cor de mesclagem são substituídos e os mais escuros não são alterados.

Multiplicar Examina as informações de cor em cada canal e multiplica a cor de base pela de mesclagem. A cor resultante é sempre mais escura. Multiplicar qualquer cor por preto produz preto. Multiplicar qualquer cor por branco deixa a cor inalterada. Ao pintar com uma cor que não seja preto ou branco, as pinceladas sucessivas de uma ferramenta de pintura produzem cores progressivamente mais escuras. O efeito é semelhante ao de desenhar na imagem com várias canetas marcadoras.

Superexposição de cor Examina as informações de cor em cada canal e escurece a cor de base para refletir a cor de mesclagem, aumentando o contraste entre as duas. A mesclagem com o branco não produz alterações.

Superexposição Linear Examina as informações de cor em cada canal e escurece a cor de base para refletir a cor de mesclagem, diminuindo o brilho. A mesclagem com o branco não produz alterações.

Clarear Examina as informações de cor em cada canal e seleciona a cor de base ou de mesclagem (a que for mais clara) como cor resultante. Os pixels mais escuros que a cor de mesclagem são substituídos e os mais claros não são alterados.

Tela Examina as informações de cor em cada canal e multiplica o inverso das cores de mesclagem e de base. A cor resultante é sempre mais clara. Reticulado com preto deixa a cor inalterada. Reticulado com branco produz branco. O efeito é semelhante a projetar vários slides fotográficos, um sobre o outro.

Subexposição de cor Examina as informações de cor em cada canal e clareia a cor de base para refletir a cor de mesclagem, diminuindo o contraste entre as duas. A mesclagem com o preto não produz alterações.

Subexposição Linear (Adicionar) Examina as informações de cor em cada canal e clareia a cor de base para refletir a cor de mesclagem, aumentando o brilho. A mesclagem com o preto não produz alterações.

Sobrepor Multiplica ou reticula as cores, dependendo da cor de base. Padrões ou cores se sobrepõem aos pixels existentes, preservando os realces e as sombras da cor de base. A cor de base não é substituída e sim misturada com a cor de mesclagem, para refletir a luminosidade ou a sombra da cor original.

Luz suave Escurece ou clareia as cores, dependendo da cor de mesclagem. O efeito é semelhante ao de iluminar a imagem com uma luz de spot difusa. Se a cor de mesclagem (fonte de luz) for mais clara que 50% de cinza, a imagem ficará mais clara, como se estivesse subexposta. Se a cor de mesclagem for mais escura do que 50% de cinza, a imagem ficará mais escura, como se superexposta. Pintar com preto ou branco puro produz uma área visivelmente mais escura ou mais clara, mas não resulta em preto ou branco puro.

Luz intensa Multiplica ou reticula as cores, dependendo da cor de mesclagem. O efeito é semelhante ao de iluminar a imagem com uma luz de spot direta. Se a cor de mesclagem (fonte de luz) for mais clara que 50% de cinza, a imagem ficará mais clara, como se estivesse reticulada. Isso é útil para adicionar realces à imagem. Se a cor de mesclagem for mais escura que 50% de cinza, a imagem será escurecida, como se tivesse sido multiplicada. Isso é importante ao adicionar sombras a uma imagem. Pintar com preto ou branco puro resulta em preto ou branco puro.

Luz Brilhante Superexpõe ou subexpõe as cores, aumentando ou diminuindo o contraste, dependendo da cor de mesclagem. Se a cor de mesclagem (fonte de luz) for mais clara que 50% de cinza, a imagem será clareada pela diminuição do contraste. Se a cor de mesclagem for mais escura que 50% de cinza, a imagem será escurecida pelo aumento do contraste.

Luz Linear Superexpõe ou subexpõe as cores, aumentando ou diminuindo o brilho, dependendo da cor de mesclagem. Se a cor de mesclagem (fonte de luz) for mais clara que 50% de cinza, a imagem será clareada pelo aumento de brilho. Se a cor de mesclagem for mais escura que 50% de cinza, a imagem será escurecida pela diminuição de brilho.

Luz do Pino Substitui as cores, dependendo da cor de mesclagem. Se a cor de mesclagem (fonte de luz) for mais clara que 50% de cinza, os pixels mais escuros que a cor de mesclagem serão substituídos e os mais claros não serão alterados.

Se a cor de mesclagem for mais escura que 50% de cinza, os pixels mais claros que a cor de mesclagem serão substituídos e os mais escuros não serão alterados. Isso é importante ao adicionar efeitos especiais a uma imagem.

Mistura Sólida Adiciona os valores de canal vermelho, verde e azul da cor de mesclagem aos valores RGB da cor de base. Se a soma resultante de um canal for 255 ou mais, ele receberá um valor de 255; se for menos de 255, o valor será 0. Portanto, todos os pixels mesclados possuem valores de canal vermelho, verde e azul de 0 ou 255. Isto altera todos os pixels para cores aditivas primárias (vermelho, verde ou azul), branco ou preto.

Nota: *Para imagens CMYK, a Mistura sólida altera todos os pixels para as cores subtrativas primárias (ciano, amarelo ou magenta), branco ou preto. O valor máximo da cor é de 100.*

Diferença Examina as informações de cor em cada canal e subtrai a cor de mesclagem da cor de base ou a cor de base da cor de mesclagem, dependendo de qual tiver brilho maior. A mesclagem com branco inverte os valores da cor de base; a mesclagem com preto não produz alterações.

Exclusão Cria um efeito semelhante ao do modo Diferença, mas com menor contraste. A mesclagem com o branco inverte os valores da cor de base. A mesclagem com o preto não produz alterações.

Subtrair Examina as informações de cor em cada canal e subtrai a cor de mesclagem da cor de base. Em imagens de 8 e 16 bits, qualquer valor negativo resultante é reduzido o zero.

Dividir Examina as informações de cor em cada canal e divide a cor de mesclagem da cor de base.

Matiz Cria uma cor resultante com a luminosidade e a saturação da cor de base e com o matiz da cor de mesclagem.

Saturação Cria uma cor resultante com a luminosidade e o matiz da cor de base e com a saturação da cor de mesclagem. Pintar com esse modo em uma área com saturação zero (cinza) não produz nenhuma alteração.

Cor Cria uma cor resultante com a luminosidade da cor de base e com o matiz e a saturação da cor de mesclagem. Isso preserva os níveis de cinza na imagem e é útil para colorir imagens monocromáticas e pintar imagens coloridas.

Luminosidade Cria uma cor resultante com o matiz e a saturação da cor de base e com a luminosidade da cor de mesclagem. Este modo cria o efeito inverso do modo de Cores.

Cor Mais Clara Compara o total de todos os valores de canal para a cor de base e de mesclagem e exibe a cor de valor mais alto. A Cor Mais Clara não produz uma terceira cor, que pode resultar da mesclagem Clarear, porque ela escolhe os maiores valores de canal da cor de base e de mesclagem para criar a cor resultante.

Cor Mais Escura Compara o total de todos os valores de canal para a cor de base e de mesclagem e exibe a cor de valor mais baixo. A Cor Mais Escura não produz uma terceira cor, que pode resultar da mesclagem Escurecer, porque ela escolhe os menores valores de canal da cor de base e de mesclagem para criar a cor resultante.

Mais tópicos da Ajuda

"Exemplos de modo de mesclagem" na página 318

Exemplos de modo de mesclagem

Esses exemplos mostram o resultado de pintar parte da face da imagem usando cada modo de mesclagem.

Para assistir a um vídeo sobre modos de mesclagem, consulte www.adobe.com/go/vid0012_br.


Imagem Original


Normal, opacidade 100%


Normal, opacidade 50%


Dissolver, opacidade 50%


Atrás


Apagar


Escurecer


Multiplicar


Superexposição de cor


Superexposição Linear


Clarear


Tela


Subexposição de cor


Subexposição Linear (Adicionar)


Sobrepor


Luz suave


Luz intensa


Luz Brilhante


Luz Linear


Luz do Pino


Mistura Sólida


Diferença


Exclusão


Subtrair


Dividir


Matiz


Saturação


Cor


Luminosidade, opacidade 80%


Cor Mais Clara


Cor Mais Escura

Degradês

Aplicação de um preenchimento de degradê

A ferramenta Degradê cria uma mesclagem gradual entre várias cores. Escolha entre preenchimentos degradê predefinidos ou crie os seus.

***Nota:** a ferramenta Degradê não pode ser usada com imagens bitmap ou com cores indexadas.*

Para preencher uma área com um degradê, arraste dentro da imagem. O ponto inicial (em que o mouse é pressionado) e o ponto final (em que o mouse é liberado) afetam a aparência do degradê, dependendo da ferramenta Degradê usada.

1 Para preencher parte da imagem, selecione a área desejada. Caso contrário, o preenchimento degradê será aplicado a toda a camada ativa.

2 Selecione a ferramenta Degradê .

3 Na barra de opções, escolha um preenchimento degradê:

- Clique no triângulo ao lado da amostra de degradês para escolher um preenchimento degradê predefinido.
- Clique dentro da amostra de degradês para visualizar o Editor de Degradê. Selecione um preenchimento degradê predefinido ou crie outro. Clique em OK. (Consulte "Criação de um degradê suave" na página 322.)

A predefinição Densidade neutra fornece um filtro fotográfico útil para crepúsculos e outras cenas de alto contraste.

4 Selecione uma opção para aplicar o preenchimento degradê na barra de opções:

Degradê Linear Sombreia do ponto inicial para o final, em linha reta.

Degradê Radial Sombreia desde o ponto inicial até o ponto final, em círculo.

Degradê Angular Sombreia no sentido anti-horário, varrendo em torno do ponto inicial.

Degradê Refletido Sombreia usando degradês lineares simétricos, em ambos os lados do ponto inicial.

Degradê Diamante Sombreia a partir do ponto inicial para fora, em um padrão de losango. O ponto final define um vértice do losango.

5 Na barra de opções, siga estes procedimentos:

- Especifique um modo de mesclagem e uma opacidade para a pintura. (Consulte “Modos de mesclagem” na página 316.)
- Para reverter a ordem das cores no preenchimento degradê, selecione Reverter.
- Para criar uma mesclagem mais suave, com menos bandas, selecione Pontilhamento.
- Para usar uma máscara de transparência no preenchimento degradê, selecione Transparência. (Consulte “Especificação da transparência do degradê” na página 323.)

6 Posicione o ponteiro na imagem em que deseja definir o ponto inicial do degradê e arraste para definir o ponto final. Para restringir o ângulo da linha a um múltiplo de 45°, mantenha a tecla Shift pressionada enquanto arrasta.

Como gerenciar predefinições de degradê

Essas predefinições permitem aplicar rapidamente os degradês usados com freqüência. É possível gerenciar as predefinições no Seletor de Degradê, no Gerenciador de Predefinição ou no Editor de Degradê.

Mais tópicos da Ajuda

“Como trabalhar com o Gerenciador de Predefinição” na página 38

Como salvar um conjunto de degradês predefinidos como biblioteca

1 Na caixa de diálogo Editor de Degradê, clique em Salvar ou escolha Salvar Degradês no menu Seletor de Degradê da barra de opções.

2 Escolha um local para a biblioteca de degradês, digite um nome de arquivo e clique em Salvar.

A biblioteca pode ser salva em qualquer lugar. No entanto, se você colocar o arquivo da biblioteca na pasta Predefinições/Degradês, dentro do local de predefinições padrão, o nome da biblioteca será exibido na parte inferior do menu do painel depois que o Photoshop for reiniciado.

Carregamento de uma biblioteca de degradês predefinidos

❖ Siga um destes procedimentos na caixa de diálogo Editor de Degradê:

- Clique em Carregar para adicionar uma biblioteca à lista atual. Selecione o arquivo da biblioteca que deseja usar e clique em Carregar.
- Escolha Substituir Degradês no menu do painel para substituir a lista atual por uma biblioteca diferente. Selecione o arquivo da biblioteca que deseja usar e clique em Carregar.
- Escolha um arquivo de biblioteca na parte inferior do menu do painel. Clique em OK para substituir a lista atual ou clique em Anexar para adicioná-la.

Nota: *também é possível escolher Carregar degradês, Substituir degradês ou escolher uma biblioteca de degradês no menu seletor Degradês da barra de opções.*

Retorno à biblioteca padrão de degradês predefinidos

❖ Escolha Redefinir Degradês no menu do painel. Você pode substituir a lista atual ou anexar a ela a biblioteca padrão.

Alteração da exibição de degradês predefinidos

❖ Escolha uma opção de exibição no menu do painel:

Somente Texto Exibe os degradês em uma lista.

Miniatura Pequena ou Miniatura Grande Exibe os degradês como miniaturas.

Lista Pequena ou Lista Grande Exibe os degradês em uma lista com miniaturas.

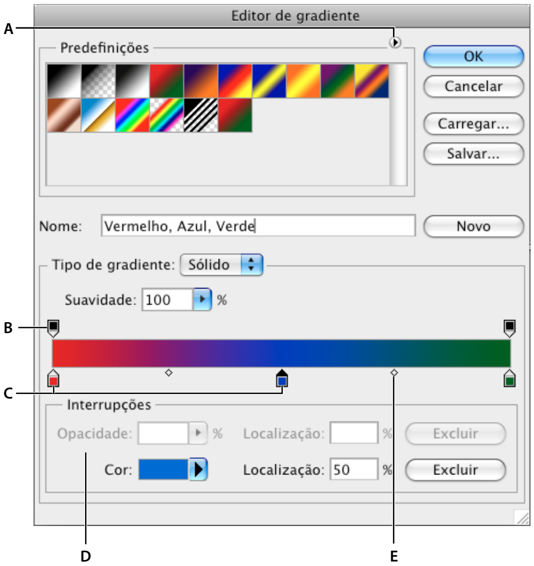
Como renomear um degradê predefinido

- Se o painel estiver definido para exibir os degradês como miniaturas, clique duas vezes no degradê, digite um novo nome e clique em OK.
- Se o painel estiver definido para exibir os degradês em uma lista ou somente como texto, clique duas vezes no degradê, digite o novo nome em linha e pressione Enter (Windows) ou Return (Mac OS).

Visão geral do Editor de degradê

Para exibir a caixa de diálogo Editor de gradiente, clique na amostra de gradiente atual na barra de opções. (Quando você passa sobre a amostra de gradiente, uma dica de ferramenta com o texto "Clique para editar o gradiente" aparece.)

A caixa de diálogo Editor de Degradê permite definir um novo degradê alterando uma cópia de um degradê existente. Também é possível adicionar cores intermediárias a um degradê, criando uma mesclagem entre mais de duas cores.



Caixa de diálogo Editor de Degradê
***A.** Menu do painel **B.** Interrupção de opacidade **C.** Interrupções de cor **D.** Ajuste os valores ou exclua a interrupção de opacidade ou de cor selecionada **E.** Ponto Médio*

Mais tópicos da Ajuda

"Uso da barra de opções" na página 21

Criação de um degradê suave

1. Selecione a ferramenta Degradê .
2. Clique dentro da amostra de degradês na barra de opções para exibir a caixa de diálogo Editor de Degradê.
3. Para que o novo degradê tenha como base um degradê existente, selecione um na seção Predefinições da caixa de diálogo.
4. Escolha Sólido no menu pop-up Tipo de Degradê.

5 Para definir a cor inicial do degradê, clique na interrupção de cor à esquerda na barra de degradês. O triângulo acima da interrupção fica preto, indicando que a cor inicial está sendo editada.

6 Para escolher uma cor, siga um destes procedimentos:

- Clique duas vezes na interrupção de cor ou clique na amostra de cor, na seção Interrupções da caixa de diálogo. Escolha uma cor e clique em OK.
- Escolha uma opção no menu pop-up Cor, na seção Interrupções da caixa de diálogo.
- Posicione o ponteiro sobre a barra de degradês (o ponteiro se transforma no conta-gotas) e clique para obter a amostra de uma cor ou clique em qualquer local na imagem para obter a amostra de uma cor da imagem.

7 Para definir a cor final, clique na interrupção de cor à direita, na barra de degradês. Em seguida, escolha uma cor.

8 Para ajustar a localização do ponto inicial ou final, siga um destes procedimentos:

- Arraste a interrupção de cor correspondente para a esquerda ou para a direita até o local desejado.
- Clique na interrupção de cor correspondente e digite um valor para a Localização, na seção Interrupções da caixa de diálogo. O valor de 0% coloca o ponto na extremidade esquerda da barra de degradês, enquanto o valor de 100% coloca o ponto na extremidade direita.

9 Para ajustar a localização do ponto médio (onde o degradê exibe uma mistura uniforme das cores inicial e final), arraste o losango abaixo da barra de degradês para a esquerda ou direita ou clique no losango e digite um valor em Localização.

10 Para adicionar cores intermediárias a um degradê, clique abaixo da barra de degradês para definir outra interrupção de cor. Especifique a cor e ajuste a localização e o ponto médio do ponto intermediário, como faria com os pontos inicial ou final.

11 Para excluir a interrupção da cor que está sendo editada, clique em Excluir ou arraste a interrupção para baixo até que desapareça.

12 Para controlar a graduação das transições entre as faixas de cores do degradê, digite um valor na caixa de texto Suavidade ou arraste o controle deslizante pop-up Suavidade.

13 Se desejar, defina valores de transparência para o degradê.

14 Digite um nome para o novo degradê.

15 Para salvar o degradê como predefinição, clique em Novo depois de criá-lo.

Nota: *as novas predefinições são salvas em um arquivo Preferências. Se esse arquivo for excluído ou danificado ou se você redefinir as predefinições da biblioteca padrão, as novas predefinições serão perdidas. Para salvar permanentemente as novas predefinições, salve-as em uma biblioteca.*

Especificação da transparência do degradê

Cada preenchimento de degradê contém configurações que controlam a opacidade do preenchimento em locais diferentes no degradê. Por exemplo, é possível definir uma opacidade de 100% para a cor inicial e mesclar gradualmente o preenchimento com a cor final, com uma opacidade de 50%. O padrão quadriculado indica a proporção de transparência na visualização do degradê.

1 Crie um degradê.

2 Para ajustar a opacidade inicial, clique na interrupção de opacidade à esquerda, acima da barra de degradês. O triângulo abaixo da interrupção fica preto, indicando que a transparência inicial está sendo editada.

3 Na seção Interrupções da caixa de diálogo, digite um valor na caixa de texto Opacidade ou arraste o controle deslizante pop-up de Opacidade.

4 Para ajustar a opacidade do ponto final, clique na interrupção de transparência à direita, acima da barra de degradês. Em seguida, defina a opacidade na seção Interrupções.

5 Para ajustar a localização da opacidade inicial ou final, siga um destes procedimentos:

- Arraste a interrupção de opacidade correspondente para a esquerda ou direita.
- Selecione a interrupção de opacidade correspondente e digite um valor em Localização.

6 Para ajustar a localização da opacidade do ponto médio (o ponto central entre as opacidades inicial e final), siga um destes procedimentos:

- Arraste o losango acima da barra de degradês para a esquerda ou direita.
- Selecione o losango e digite um valor para a Localização.

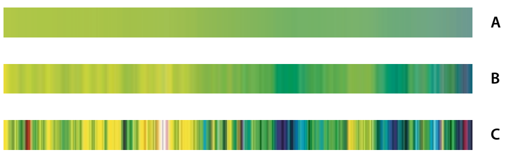
7 Para excluir a interrupção de opacidade que está sendo editada, clique em Excluir.

8 Para adicionar uma opacidade intermediária à máscara, clique acima da barra de degradês, a fim de definir uma nova interrupção de opacidade. Em seguida, ajuste e mova essa opacidade como faria com uma opacidade inicial ou final. Para remover uma opacidade intermediária, arraste a interrupção de transparência para cima e para fora da barra de degradês.

9 Para criar um degradê predefinido, digite um nome na caixa de texto Nome e clique em Novo. Isso cria uma predefinição de degradê com a configuração de transparência especificada.

Criação de um degradê com ruído

Um degradê com ruído é um degradê que contém cores distribuídas de maneira aleatória dentro da faixa de cores especificado.



Degradê com ruído com valores de aspereza diferentes.
***A.** 10% de aspereza **B.** 50% de aspereza **C.** 90% de aspereza*

1 Selecione a ferramenta Degradê .

2 Clique na amostra de degradês na barra de opções para exibir a caixa de diálogo Editor de Degradê.

3 Para que o novo degradê tenha como base um degradê existente, selecione um na seção Predefinições da caixa de diálogo.

4 Escolha Ruído no menu suspenso Tipo de gradiente, e defina as seguintes opções:

Rigidez Controla o grau das transições que estão entre bandas de cores no gradiente.

Modelo de cor Altera os componentes de cores que você pode ajustar. Para cada componente, arraste os seletores para definir a faixa de valores aceitáveis. Por exemplo, se for escolhido o modelo HSB, será possível restringir o gradiente a matizes de verde-azulado a uma saturação alta e a um brilho médio.

Restringir cores Impede cores sobressaturadas.

Adicionar transparência Adiciona transparência a cores aleatórias.

Tornar aleatório Cria de forma aleatória um gradiente que esteja em conformidade com as configurações acima. Clique no botão até que você localize uma configuração de que goste.

5 Para criar um gradiente predefinido com as opções especificadas, insira um nome na caixa de texto e clique em Novo.

Preenchimento e traçado de seleções, camadas e demarcadores

É possível preencher a parte interna de uma seleção, demarcador ou camada com uma cor ou padrão. Também é possível adicionar cores ao contorno de uma seleção ou demarcador, chamado traçado.

Como preencher com a ferramenta Lata de tinta

A ferramenta Lata de Tinta preenche pixels adjacentes, semelhantes em valor de cor, aos pixels em que se clicar.

***Nota:** a ferramenta Lata de Tinta não pode ser usada com imagens no modo Bitmap.*

1 Escolha a cor do primeiro plano. (Consulte “Escolha de cores na caixa de ferramentas” na página 88.)

2 Selecione a ferramenta Lata de tinta .

3 Especifique se a seleção deve ser preenchida com a cor do primeiro plano ou com um padrão.

4 Especifique um modo de mesclagem e uma opacidade para a pintura. (Consulte “Modos de mesclagem” na página 316.)

5 Indique a tolerância para o preenchimento.

A tolerância define a similaridade de cores que um pixel deve ter (com o pixel clicado) para ser preenchido. Os valores podem variar de 0 a 255. Uma tolerância baixa preenche pixels em uma faixa de valores de cor muito semelhantes ao pixel em que se clicar. Altas tolerâncias preenchem pixels em uma faixa mais ampla.

6 Para suavizar as arestas da seleção preenchida, selecione Suavização de Serrilhado.

7 Para preencher somente os pixels adjacentes àquele em que você clicar, selecione Adjacente ou, para preencher todos os pixels semelhantes da imagem, deixe essa opção desmarcada.

8 Para preencher pixels com base nos dados de cores mescladas de todas as camadas visíveis, selecione Todas as Camadas.

9 Clique na área da imagem que deseja preencher. Todos os pixels especificados dentro da tolerância especificada são preenchidos com a cor ou com o padrão do primeiro plano.

Se estiver trabalhando em uma camada e não quiser preencher as áreas transparentes, mantenha a transparência da camada bloqueada no painel Camadas. (Consulte “Bloqueio de camadas” na página 254.)

Preenchimento de uma seleção ou camada com uma cor

1 Escolha uma cor de primeiro plano ou de plano de fundo. (Consulte “Escolha de cores na caixa de ferramentas” na página 88.)

2 Selecione a área que deseja preencher. Para preencher toda a camada, selecione-a no painel Camadas.

3 Escolha Editar > Preencher para preencher a seleção ou camada. Para preencher um demarcador, selecione-o e escolha Preencher Demarcador no menu do painel Demarcadores.

4 Na caixa de diálogo Preencher, escolha, para o item Usar, uma das opções a seguir ou selecione um padrão personalizado:

Cor do Primeiro Plano, Cor do Plano de Fundo, Preto, 50% de Cinza ou Branco Preenche a seleção com a cor especificada.

***Nota:** se uma imagem CMYK for preenchida com a opção Preto, o Photoshop preenche todos os canais com 100% de preto. Isso pode resultar em mais tinta do que o permitido pela impressora. Para obter melhores resultados ao preencher uma imagem CMYK, use a opção Primeiro Plano com a cor do primeiro plano definida como um preto adequado.*

Cor Preenche com uma cor selecionada no Seletor de Cores.

5 Especifique um modo de mesclagem e uma opacidade para a pintura. (Consulte “Modos de mesclagem” na página 316.)

6 Se estiver trabalhando em uma camada e quiser preencher somente as áreas que contêm pixels, escolha Preservar Transparência.

7 Clique no botão OK para aplicar o preenchimento.

Para preencher com a cor do primeiro plano apenas as áreas que contêm pixels, pressione Alt+Shift+Backspace (Windows) ou Option+Shift+Delete (Mac OS). Isso preserva a transparência da camada. Para preencher com a cor do plano de fundo apenas as áreas que contêm pixels, pressione Ctrl+Shift+Backspace (Windows) ou Command+Shift+Delete (Mac OS).

Mais tópicos da Ajuda

“Como preencher com a ferramenta Lata de tinta” na página 325

Como preencher a tela de trabalho

A tela de trabalho circunda a área da imagem. Você pode preencher a tela com uma cor diferente que contrasta melhor com uma determinada imagem.

❖ Clique com o botão direito do mouse na tela, e escolha Cinza, Preto ou Personalizada. (Para especificar a cor personalizada, escolha Selecionar cor personalizada).

Mais tópicos da Ajuda

“Alteração do tamanho da tela de pintura” na página 151

Preencher uma seleção com o conteúdo da imagem de um padrão

1 Selecione a parte da imagem que deseja preencher.

2 Escolha Editar > Preencher.

3 No menu Usar, selecione uma das seguintes opções:

Ciente do conteúdo Preenche perfeitamente a seleção com o conteúdo de uma imagem semelhante próxima. Para obter os melhores resultados, crie uma seleção que se estenda ligeiramente para dentro da área a ser replicada. (Uma rápida seleção de laço ou letreiro é com freqüência suficiente.)

Os preenchimentos sensíveis a conteúdo sintetizam aleatoriamente conteúdo de imagem semelhante. Se não gostar dos resultados originais, escolha Editar > Desfazer e aplique outro preenchimento sensível a conteúdo.

Padrão Clique na seta invertida ao lado da amostra de padrões e selecione um padrão no painel pop-up. Carregue padrões adicionais usando o menu do painel pop-up. Selecione o nome de uma biblioteca de padrões ou escolha Carregar Padrões e navegue até a pasta que contém os padrões a serem usados.

***Nota:** Se o padrão for esmaecido, você precisa carregar uma biblioteca de padrão antes de fazer uma seleção. (Consulte “Como gerenciar predefinições e bibliotecas de padrões” na página 329).*

Histórico Restaura a área selecionada para o estado de origem ou para o instantâneo definido no painel Histórico.





Preenchimento sensível a conteúdo
A. *Crie uma seleção que se estenda ligeiramente para dentro da área a ser replicada* ***B.*** *Substitua perfeitamente a seleção com preenchimento sensível a conteúdo*

Mais tópicos da Ajuda

"Como preencher com a ferramenta Lata de tinta" na página 325

Traçado de uma seleção ou camada com cor

Use o comando Traçar para pintar uma borda colorida em torno de uma seleção, de um demarcador ou de uma camada. Ao ser criada desse jeito, a borda se transforma em uma parte rasterizada da camada atual.

Para criar bordas de forma ou camadas que podem ser ativadas ou desativadas com sobreposições e que possuem suavização de serrilhado para criar cantos e bordas com esquinas mais suaves, use o efeito de camada Traçar em vez do comando Traçar. Consulte "Efeitos e estilos de camadas" na página 263.

1 Escolha a cor do primeiro plano.

2 Selecione a área ou camada que deseja traçar.

3 Escolha Editar > Traçar.

4 Na caixa de diálogo Traçar, especifique a espessura da borda com arestas sólidas.

5 Em Localização, especifique se a borda será colocada dentro, fora ou sobre os limites da seleção ou da camada.

Nota: *se o conteúdo da camada preencher a imagem inteira, um traçado aplicado fora da camada não será visível.*

6 Especifique um modo de opacidade e de mesclagem. (Consulte "Modos de mesclagem" na página 316.)

7 Se estiver trabalhando em uma camada e quiser traçar somente áreas que contêm pixels, selecione a opção Preservar Transparência. (Consulte "Bloqueio de camadas" na página 254.)

Mais tópicos da Ajuda

"Como traçar demarcadores com cores" na página 356

Desenho de um círculo ou quadrado

É possível desenhar um círculo ou um quadrado usando as ferramentas Letreiro Retangular ou Letreiro Elíptico e, em seguida, adicionar ao letreiro da seleção uma linha (chamada de *traçado*). Traçar uma seleção é uma maneira rápida de adicionar uma borda ou uma moldura em torno de um objeto. Pode-se traçar qualquer seleção criada com as ferramentas de seleção.

1 No painel Camadas, clique no botão Nova camada para criar uma nova camada para o círculo ou o quadrado. O isolamento do círculo ou do quadrado em uma camada própria facilita o trabalho.

2 Selecione a ferramenta Letreiro elíptico ou Letreiro retangular na caixa de ferramentas.

3 Arraste na janela do documento para criar a forma. Para restringir a forma a um círculo ou a um quadrado, mantenha a tecla Shift pressionada ao arrastar.

4 Escolha Editar > Traçar.

5 Na caixa de diálogo Traçar, digite um valor para Largura e clique na amostra de cores para exibir o Seletor de Cores da Adobe.

6 No Seletor de Cores da Adobe, localize a faixa de cores desejado, usando os controles deslizantes triangulares na barra de espectro de cores, e clique na cor desejada no campo de cores. A cor selecionada é exibida na metade superior da amostra de cores. A cor original permanece na metade inferior. Clique em OK.

7 Defina o local do traçado em relação ao letreiro, escolhendo Interno, Central ou Externo. Ajuste as outras configurações conforme desejar e clique em OK. O Photoshop traça a linha usando as configurações de cor e de traçado definidas.

Mais tópicos da Ajuda

"Traçado de uma seleção ou camada com cor" na página 327

"Como traçar demarcadores com cores" na página 356

Criação e gerenciamento de padrões

Um padrão é uma imagem que, quando usada para preencher uma camada ou seleção, é repetida, ou *colocada lado a lado*. O Photoshop é fornecido com uma variedade de padrões predefinidos.

É possível criar padrões e salvá-los em bibliotecas para serem usados com diferentes ferramentas e comandos. Padrões predefinidos são exibidos nos painéis pop-up na barra de opções das ferramentas Lata de Tinta, Carimbo de Padrão, Pincel de Recuperação e Correção, assim como na caixa de diálogo Estilo de Camada. Pode-se alterar a exibição dos padrões nos painéis pop-up escolhendo uma opção de exibição no menu do painel pop-up. Também é possível gerenciar predefinições de padrões usando o gerenciador de predefinição.

Mais tópicos da Ajuda

"Criação e uso de predefinições de ferramenta" na página 22

Definição de uma imagem como padrão predefinido

1 Use a ferramenta Letreiro retangular em uma imagem aberta para selecionar uma área a ser usada como padrão. A difusão deve ser definida como 0 pixel. Observe que imagens grandes podem se tornar difíceis de controlar.

2 Escolha Editar > Definir padrão.

3 Digite um nome para o padrão na caixa de diálogo Nome do padrão.

***Nota:** se você está usando um padrão de uma imagem e aplicando-o a outra, o Photoshop converte o modo de cores.*

O Photoshop traz um conjunto de arquivos em formato Illustrator que podem ser usados para definir um padrão predifinido. Abra o arquivo, selecione qualquer opção de acabamento e defina o padrão.

Como gerenciar predefinições e bibliotecas de padrões

Os padrões podem ser organizados em bibliotecas que podem ser carregadas ou removidas dos painéis pop-up de padrões.

Carregamento de uma biblioteca de padrões

Escolha uma das seguintes opções no menu do painel pop-up Padrão:

- Carregar Padrões para adicionar uma biblioteca à lista atual. Selecione o arquivo da biblioteca que deseja usar e clique em Carregar.
- Substituir Padrões para substituir a lista atual por outra biblioteca. Selecione o arquivo da biblioteca que deseja usar e clique em Carregar.
- Um arquivo de biblioteca (exibido na parte inferior do menu do painel). Clique em OK para substituir a lista atual ou clique em Anexar para adicioná-la.

Como salvar um conjunto de padrões predefinidos como biblioteca

1. Escolha Salvar Padrões no menu do painel pop-up Padrão.
2. Escolha um local para a biblioteca de padrões, digite um nome de arquivo e clique em Salvar.

A biblioteca pode ser salva em qualquer lugar. No entanto, se você colocar o arquivo da biblioteca na pasta Predefinições/Padrões, dentro do local de predefinições padrão, o nome da biblioteca será exibido na parte inferior dos menus do painel pop-up Padrão depois que o Photoshop for reiniciado.

Retorno à biblioteca padrão de padrões

❖ Escolha Redefinir Padrões no menu do painel pop-up Padrão. Você pode substituir a lista atual ou anexar a ela a biblioteca padrão.

Se você receber uma predefinição da ferramenta Carimbo de Padrão que use um padrão indefinido ou se apagar a predefinição que está sendo usada, redefinindo ou substituindo a biblioteca de padrões, escolha Novo Padrão no menu do painel pop-up Padrão, para redefinir o padrão.

Como renomear um padrão predefinido

1. Selecione o padrão que deseja renomear e escolha Renomear padrão no menu do painel.
2. Digite um novo nome para o padrão e clique em OK.

Como excluir um padrão predefinido

❖ Siga um destes procedimentos:

- Selecione o padrão que deseja excluir e escolha Excluir Padrão no menu do painel.
- Mantenha pressionada a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS), posicione o ponteiro em um padrão (o ponteiro se transforma em uma tesoura) e clique.

O padrão é excluído somente do grupo exibido. Para exibir a toda a biblioteca novamente, consulte "Carregamento de uma biblioteca de padrões" na página 329.

Capítulo 10: Desenho

Sobre desenho

Compreendendo formas e demarcadores

Desenhar no Adobe Photoshop envolve a criação de formas de vetor e demarcadores. No Photoshop, é possível desenhar com qualquer uma das ferramentas de forma, a ferramenta Caneta ou a ferramenta Caneta de Forma Livre. As opções para cada ferramenta estão disponíveis na barra de opções.

Antes de começar a desenhar no Photoshop, é necessário escolher um modo de desenho na barra de opções. O modo escolhido para desenho determina se você criará uma forma de vetor em sua própria camada, um demarcador de trabalho em uma camada existente ou uma forma rasterizada em uma camada existente.

Formas de vetor são linhas e curvas desenhadas com as ferramentas de forma ou caneta. (Consulte "Desenho de formas" na página 331 e "Desenho com as ferramentas Caneta" na página 335.) As formas de vetor não dependem de resolução — elas mantêm arestas bem definidas ao serem redimensionadas, impressas em uma impressora PostScript, salvas em um arquivo PDF ou importadas para um aplicativo de imagens gráficas baseado em vetores. É possível criar bibliotecas de formas personalizadas e editar o contorno (denominado demarcador) e os atributos (como traço, cor de preenchimento e estilo) de uma forma.

Demarcadores são contornos que podem ser transformados em seleções, ou preenchidos e traçados com cores. Para alterar a forma do demarcador, basta editar seus pontos de ancoragem.

Um *demarcador de trabalho* é um demarcador temporário que é exibido no painel Demarcadores e define o contorno de uma forma.

Os demarcadores podem ser usados de várias maneiras:

- Use um demarcador como uma máscara de vetor para ocultar as áreas de uma camada. (Consulte "Sobre máscaras de camada e de vetor" na página 286.)
- Converta um demarcador em seleção. (Consulte "Conversão de demarcadores em arestas de seleção" na página 353.)
- Preencha ou trace um demarcador com cores. (Consulte "Preenchimento de demarcadores com cores" na página 355.)

  Designe um demarcador salvo como demarcador de corte para que faça parte de uma imagem transparente ao exportá-la para um aplicativo de layout de página ou de edição de vetores. (Consulte "Criação de transparência usando demarcadores de corte de imagem" na página 450.)

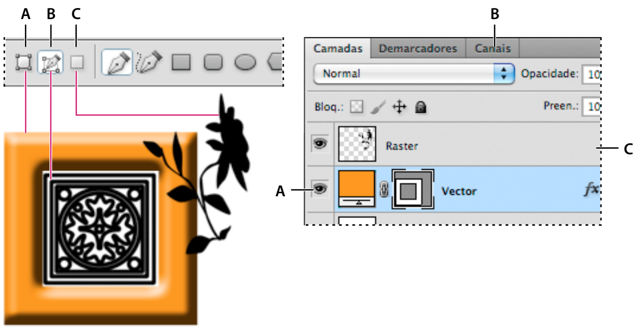
Modos de desenho

Ao trabalhar com as ferramentas de forma ou caneta, pode-se desenhar em três modos diferentes. Escolha um modo selecionando um ícone na barra de opções, depois de selecionar uma ferramenta de forma ou caneta.

Camadas de Forma Cria uma forma em uma camada separada. Use as ferramentas de forma ou as de caneta para criar camadas de forma. Como as camadas de forma são facilmente movidas, redimensionadas, alinhadas e distribuídas, são ideais para criar gráficos de páginas da Web. É possível desenhar várias formas em uma camada. Uma camada de forma consiste em uma camada de preenchimento que define a cor da forma e em uma máscara de vetor vinculado que define o contorno da forma. O contorno da forma é um demarcador, que aparece no painel Demarcadores.

Demarcadores Desenha um demarcador de trabalho na camada atual, que pode ser usado para criar uma seleção, criar uma máscara de vetor ou preencher e traçar com cores para criar gráficos rasterizados (como seria feito com uma ferramenta de pintura). O demarcador de trabalho é temporário, a menos que seja salvo. Os demarcadores aparecem no painel Demarcadores.

Preencher Pixels Pinta diretamente em uma camada — como faz uma ferramenta de pintura. Ao trabalhar neste modo, você estará criando imagens rasterizadas, e não gráficos vetoriais. Trabalhe com as formas que são pintadas exatamente como é feito com qualquer imagem rasterizada. Apenas as ferramentas de forma funcionam neste modo.



Opções de desenho
***A.** Camadas de Forma **B.** Demarcadores **C.** Preencher Pixels*

Mais tópicos da Ajuda

“Ferramentas” na página 15

“Uso da barra de opções” na página 21

Desenho de formas

As ferramentas de forma oferecem uma maneira fácil de criar botões, barras de navegação e outros itens usados em páginas da Web.

Criação de uma forma em uma camada de forma

1 Selecione uma ferramenta de forma ou uma ferramenta Caneta. Verifique se o botão Camadas de Forma está selecionado na barra de opções.

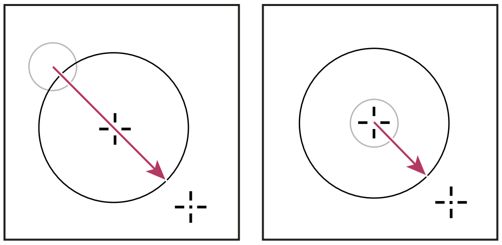
2 Para escolher a cor da forma, clique na amostra de cores da barra de opções e escolha uma cor no Seletor de Cores.

3 (Opcional) Defina as opções da ferramenta na barra de opções. Clique na seta invertida, ao lado dos botões de forma, para visualizar as opções adicionais de cada ferramenta. (Consulte “Opções da ferramenta Forma” na página 334.)

4 (Opcional) Para aplicar um estilo à forma, selecione um estilo predefinido no menu pop-up Estilo da barra de opções. (Consulte “Como aplicar estilos predefinidos” na página 263.)

5 Arraste a imagem para desenhar uma forma:

- Para restringir um retângulo ou um retângulo arredondado a um quadrado, para restringir uma elipse a um círculo ou para restringir o ângulo da linha a um múltiplo de 45°, mantenha a tecla Shift pressionada.
- Para desenhar do centro para fora, posicione o ponteiro no local onde deseja criar a forma, pressione Alt (Windows) ou Option (Mac OS) e, em seguida, arraste diagonalmente para qualquer canto ou aresta até que a forma esteja do tamanho desejado.



Desenho a partir do canto (à esquerda) e a partir do centro (à direita)

***Nota:** desenhar do centro para fora é o comportamento padrão da ferramenta Estrela no Illustrator e da ferramenta Polígono no Illustrator e no Photoshop.*

Mais tópicos da Ajuda

"Edição de formas" na página 334

"Galeria de ferramentas de texto e de desenho" na página 18

Desenho de várias formas em uma camada

Desenhe formas separadas em uma camada ou use as opções Adicionar, Subtrair, Fazer Intersecção ou Excluir para modificar a forma atual na camada.

1 Selecione a camada à qual serão adicionadas as formas.

2 Selecione uma ferramenta de desenho e defina as opções específicas da ferramenta (consulte "Opções da ferramenta Forma" na página 334).

3 Na barra de opções, escolha:

Adicionar à Área da Forma Adiciona a nova área às formas ou ao demarcador existentes.

Subtrair da Área da Forma Remove a área em sobreposição das formas ou demarcador existentes.

Fazer Intersecção das Áreas das Formas Restringe a área à intersecção da nova área e as formas ou demarcador existentes.

Excluir Áreas de Formas em Sobreposição Exclui a área sobreposta nas áreas existentes e novas consolidadas.

4 Desenhe na imagem. Alterne facilmente entre as ferramentas de desenho, clicando no botão da ferramenta da barra de opções.

Mais tópicos da Ajuda

"Edição de formas" na página 334

Desenho de uma forma em disco

Recorte uma forma dentro de uma forma existente para que as camadas subjacentes fiquem visíveis. Este procedimento mostra como criar uma forma de rosca, mas essa técnica pode ser usada com qualquer combinação de ferramentas de forma, incluindo formas personalizadas.

1 Selecione a ferramenta Elipse na caixa de ferramentas. Ela pode estar oculta por outra ferramenta de forma ou pela ferramenta Linha .

2 Na barra de opções, localizada na parte superior da área de trabalho, selecione o botão Camada de Forma .

3 Arraste na janela do documento para desenhar a forma. Para restringir a elipse a um círculo, mantenha a tecla Shift pressionada ao arrastar.

4 Na barra de opções, selecione o botão Subtrair da Área da Forma .

5 Arraste dentro da nova forma para criar o recorte. Ao soltar o botão do mouse, a imagem subjacente à nova forma fica visível.

6 Para reposicionar qualquer uma das formas, clique na ferramenta Seleção de Demarcador na caixa de ferramentas (ela pode estar oculta pela ferramenta Seleção Direta) e selecione o demarcador. Arraste-o até o novo local ou utilize as teclas de seta no teclado para empurrá-lo um pixel por vez.

Pressione a tecla Shift e clique para selecionar mais de um demarcador.

Mais tópicos da Ajuda

"Criação de uma forma em uma camada de forma" na página 331

Desenho de uma forma personalizada

É possível desenhar formas personalizadas usando formas do painel pop-up Forma Personalizada, ou salvar uma forma ou demarcador para usá-lo como forma personalizada.

1 Selecione a ferramenta Forma Personalizada .

2 Selecione uma forma no painel pop-up Forma Personalizada da barra de opções.

Se não encontrar a forma desejada no painel, clique na seta no canto superior direito do painel e escolha uma categoria diferente de formas. Ao ser solicitado a substituir as formas atuais, clique em Substituir para visualizar apenas as formas da nova categoria ou em Anexar para adicionar às formas já exibidas.

3 Arraste na imagem para desenhar a forma.

Como salvar uma forma ou demarcador como uma forma personalizada

1 Na painel Demarcadores, selecione um demarcador — seja uma máscara de vetor para uma camada de forma, um demarcador de trabalho ou um demarcador salvo.

2 Escolha Editar > Definir Forma Personalizada e, na caixa de diálogo Nome da Forma, digite um nome para a nova forma personalizada. A nova forma aparece no painel pop-up Forma, na barra de opções.

3 Para salvar a nova forma personalizada como parte de uma nova biblioteca, selecione Salvar Formas no menu do painel pop-up.

Mais tópicos da Ajuda

"Como trabalhar com o Gerenciador de Predefinição" na página 38

Criação de uma forma rasterizada

Ao criar uma forma rasterizada, você estará desenhando e rasterizando uma forma e preenchendo-a com a cor do primeiro plano. Uma forma rasterizada não pode ser editada como objeto vetorial. As formas rasterizadas são criadas com a cor do primeiro plano atual.

1 Selecione uma camada. Não é possível criar uma forma rasterizada em uma camada com base em vetores (por exemplo, uma camada de texto).

2 Selecione uma ferramenta de forma e clique no botão Preencher Pixels na barra de opções.

3 Defina as seguintes opções na barra de opções:

Modo Controla o modo como a forma afetará os pixels existentes na imagem. (Consulte “Descrições de modo de mesclagem” na página 316.)

Opacidade Determina o grau de escurecimento ou de revelação dos pixels por trás da forma. Uma forma com 1% de opacidade aparece quase transparente e, com 100% de opacidade, aparece completamente opaca.

Suavização de Serrilhado Suaviza e mescla os pixels da aresta com os pixels adjacentes.

4 Defina opções adicionais específicas da ferramenta. Consulte “Opções da ferramenta Forma” na página 334.

5 Desenhe a forma.

Edição de formas

Uma forma é uma camada de preenchimento vinculada a uma máscara de vetor. Altere facilmente o preenchimento para uma cor, degradê ou padrão diferente, editando a camada de preenchimento da forma. Ou ainda, edite a máscara de vetor da forma para modificar o contorno da forma e aplicar um estilo à camada.

- Para alterar a cor de uma forma, clique duas vezes na miniatura da camada da forma no painel Camadas e escolha uma cor diferente usando o Seletor de Cores.
- Para preencher uma forma com um padrão ou degradê, selecione uma camada de forma no painel Camadas, escolha Camada > Estilo de Camada > Sobreposição de Degradês e defina as opções de degradê.
- Para preencher uma forma com um padrão ou degradê, selecione uma camada de forma no painel Camadas, escolha Camada > Estilo de Camada > Sobreposição de Padrões e defina as opções de padrão.
- Para modificar o contorno da forma, clique na miniatura da máscara de vetor da camada da forma no painel Camadas ou Demarcadores. Em seguida, altere a forma usando as ferramentas Seleção Direta e caneta.
- Para mover uma forma sem modificar tamanho ou proporções, use a ferramenta Mover.

Mais tópicos da Ajuda

“Ajuste de componentes de demarcadores” na página 349

“Sobre as camadas de ajuste e de preenchimento” na página 272

“Transformação livre” na página 176

Opções da ferramenta Forma

Cada ferramenta de forma fornece um subconjunto único das opções abaixo. Para acessar estas opções, clique na seta à direita da linha de botões de forma na barra de opções.

Setas no Início e no Fim Inclui setas em uma linha. Selecione a ferramenta Linha e, em seguida, selecione Início para incluir uma seta no início da linha ou Fim para incluir uma seta no fim da linha. Selecione as duas opções para incluir setas nas duas extremidades. As opções de forma são exibidas na caixa de diálogo pop-up. Insira valores para Largura e Comprimento para especificar as proporções da seta como uma porcentagem da espessura de linha (de 10% a 1.000% para Largura e de 10% a 5.000% para Comprimento). Insira um valor para a concavidade da seta (de –50% a +50%). O valor da concavidade define o grau de curvatura na parte mais larga da seta, onde essa seta se encontra com a linha.

Nota: *também é possível editar uma seta diretamente, usando as ferramentas de seleção de vetor e as ferramentas de desenho.*

Círculo Restringe a elipse a um círculo.

Proporções Definidas Aplica acabamento a uma forma personalizada com base nas proporções em que ela foi criada.

Tamanho Definido Aplica acabamento a uma forma personalizada com base no tamanho com o qual ela foi criada.

Tamanho Fixo Aplica acabamento a um retângulo, a um retângulo arredondado, a uma elipse ou a uma forma personalizada, como uma forma fixa com base nos valores inseridos nas caixas de texto Largura e Altura.

A Partir do Centro Aplica acabamento a um retângulo, a um retângulo arredondado, a uma elipse ou a uma forma personalizada a partir do centro.

Recuar Lados Em Aplica acabamento a um polígono, como uma estrela. Insira uma porcentagem na caixa de texto para especificar a parte do raio da estrela ocupada pelos pontos. Uma configuração de 50% cria pontos que compreendem a metade do raio total da estrela. Um valor maior cria pontos mais nítidos e finos, enquanto um valor menor cria pontos mais cheios.

Proporcional Aplica acabamento a um retângulo, a um retângulo arredondado ou a uma elipse, como uma forma proporcional com base nos valores inseridos na caixas de texto Largura e Altura.

Raio Para retângulos arredondados, especifica o raio do vértice. Para polígonos, especifica a distância entre o centro de um polígono e os pontos externos.

Lados Especifica o número de lados em um polígono.

Suavizar Vértices ou Suavizar Recuos Aplica acabamento a um polígono com vértices ou recuos suaves.

Ajustar aos Pixels Ajusta as arestas de um retângulo ou de um retângulo arredondado aos limites de pixel.

Quadrado Restringe um retângulo ou um retângulo arredondado a um quadrado.

Irrestrito Permite definir a largura e a altura de um retângulo, de um retângulo arredondado, de uma elipse ou de uma forma personalizada ao arrastá-los.

Espessura Determina a espessura, em pixels, de uma linha.

Desenho com as ferramentas Caneta

Sobre as ferramentas Caneta

O Photoshop oferece várias ferramentas Caneta. A ferramenta Caneta padrão desenha com mais precisão; a ferramenta Caneta de Forma Livre desenha demarcadores como se você estivesse desenhando com um lápis em papel, e a opção de caneta magnética permite desenhar um demarcador que se ajuste às arestas das áreas definidas na imagem. As ferramentas Caneta podem ser usadas juntamente com as ferramentas de forma para criar formas complexas. Ao usar a ferramenta Caneta padrão, as seguintes opções estarão disponíveis na barra de opções:

- Adic/Rem Auto, que permite adicionar ou excluir um ponto de ancoragem ao clicar em um segmento de linha.
- Elástico, que permite visualizar segmentos do demarcador à medida que você move o ponteiro entre cliques. (Para acessar esta opção, clique no menu suspenso à direita do ícone Forma personalizada.)

Antes de desenhar com a ferramenta Caneta, é possível criar um novo demarcador no painel Demarcadores para salvar automaticamente o demarcador de trabalho como um demarcador nomeado.

Para obter mais informações sobre os modos nos quais é possível desenhar com as ferramentas Caneta, consulte “Modos de desenho” na página 330.

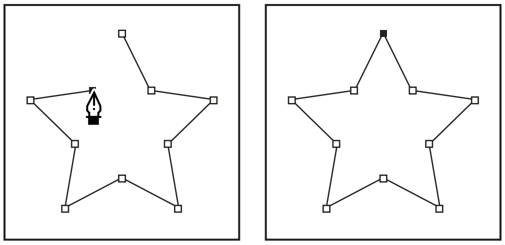
Mais tópicos da Ajuda

“Segmentos, componentes e pontos do demarcador” na página 344

“Criação de um novo demarcador de trabalho” na página 342

Desenho de segmentos de linha reta com a ferramenta Caneta

O demarcador mais simples que você pode desenhar com a ferramenta Caneta é uma linha reta, feita com a seleção da ferramenta Caneta para criar dois pontos de ancoragem. Se você continuar clicando, criará um demarcador composto de segmentos de linha reta conectados por pontos de vértice.



Clicar a ferramenta Caneta cria segmentos retos.

1 Selecione a ferramenta Caneta.

2 Posicione a ferramenta Caneta no local de início do segmento reto e clique para definir o primeiro ponto de ancoragem (não arraste).

Nota: *o primeiro segmento que você desenhar não ficará visível até você clicar em um segundo ponto de ancoragem. (Selecione a opção Elástico no Photoshop para visualizar segmentos do demarcador.) Além disso, se aparecerem linhas de direção, você deve ter arrastado a ferramenta Caneta acidentalmente; escolha Editar > Desfazer, e clique novamente.*

3 Clique novamente onde você deseja que o segmento termine (clique com a tecla Shift pressionada para restringir o ângulo do segmento a um múltiplo de 45°).

4 Continue clicando para definir pontos de ancoragem para segmentos retos adicionais.

O último ponto de ancoragem a ser adicionado sempre é um quadrado sólido, indicando que ele está selecionado. Os pontos de ancoragem anteriormente definidos tornam-se vazados e desmarcados conforme mais pontos de ancoragem são adicionados.

5 Complete o demarcador executando um dos seguintes procedimentos:

- Para fechar o demarcador, posicione a ferramenta Caneta sobre o primeiro ponto de ancoragem (vazio). Um pequeno círculo aparecerá junto ao ponteiro da ferramenta Caneta quando ela estiver posicionada corretamente. Clique ou arraste para fechar o demarcador.

Nota: *para fechar um demarcador no InDesign, também é possível selecionar o objeto e escolher Objeto > Demarcadores > Fechar Demarcador.*

- Para deixar o demarcador aberto, clique em qualquer lugar longe de todos os objetos com a tecla Ctrl (Windows) ou Command (Mac OS) pressionada.

Para deixar o demarcador aberto, também é possível selecionar uma ferramenta diferente ou escolher Selecionar > Cancelar a seleção, no Illustrator, ou Editar > Cancelar a seleção de tudo, no InDesign.

Desenho de curvas com a ferramenta Caneta

Você cria uma curva adicionando um ponto de ancoragem onde uma curva muda de direção e arrastando as linhas de direção que formam a curva. O comprimento e a inclinação das linhas de direção determinam a forma da curva.

As curvas são mais fáceis de serem editadas e seu sistema pode exibi-las e imprimi-las mais rápido se elas forem desenhadas usando o menor número de pontos de ancoragem possível. O uso de muitos pontos também pode gerar saliências indesejadas em uma curva. Em vez disso, desenhe pontos de ancoragem bem espaçados e pratique a formatação das curvas ajustando o comprimento e os ângulos das linhas de direção.

1 Selecione a ferramenta Caneta.

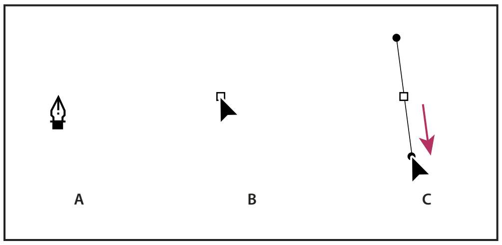
2 Posicione a ferramenta Caneta no local de início da curva e mantenha o botão do mouse pressionado.

O primeiro ponto de ancoragem aparece e o ponteiro da ferramenta Caneta muda para uma seta. (No Photoshop, o ponteiro muda apenas depois que você tiver começado a arrastar.)

3 Arraste para definir a inclinação do segmento curvado que você estiver criando e, em seguida, solte o botão do mouse.

Em geral, estenda a linha de direção a um terço da distância do próximo ponto de ancoragem que planeja desenhar. (É possível ajustar posteriormente um dos lados da linha de direção ou ambos.)

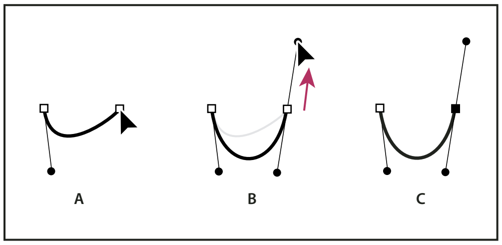
Pressione Shift para restringir a ferramenta a múltiplos de 45°.



Desenho do primeiro ponto em uma curva
***A.** Posicionamento da ferramenta Caneta* ***B.** Começando a arrastar (botão do mouse pressionado)* ***C.** Arrastando para estender as linhas de direção*

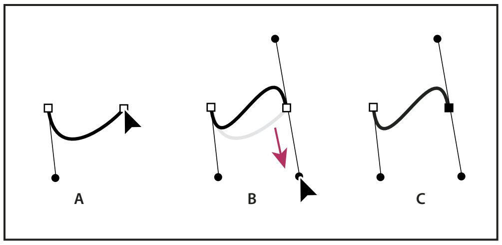
4 Posicione a ferramenta Caneta no local em que deseja que o segmento curvado termine e execute um dos procedimentos a seguir:

- Para criar uma curva em forma de C, arraste em uma direção oposta à linha de direção anterior. Em seguida, solte o botão do mouse.



Desenho do segundo ponto em uma curva
***A.** Começando a arrastar o segundo ponto suave* ***B.** Arrastando longe da linha de direção anterior, criando uma curva C* ***C.** Resultado após soltar o botão do mouse*

- Para criar uma curva em forma de S, arraste na mesma direção da linha de direção anterior. Em seguida, solte o botão do mouse.



Desenho de uma curva S
A. *Começando a arrastar o novo ponto suave* ***B.*** *Arrastando na mesma direção da linha de direção anterior, criando uma curva S* ***C.*** *Resultado após soltar o botão do mouse*

(Somente no Photoshop) Para alterar a direção da curva de maneira nítida, solte o botão do mouse e, em seguida, com a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) pressionada, arraste o ponto de direção na direção da curva. Solte a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) e o botão do mouse, reposicione o ponteiro no local em que deseja que o segmento termine e arraste na direção oposta para completar o segmento curvado.

5 Continue arrastando a ferramenta Caneta a partir de locais diferentes para criar uma série de curvas suaves. Observe que você está colocando os pontos de ancoragem no início e no final de cada curva, não na ponta da curva.

Para interromper as linhas de direção de um ponto de ancoragem, arraste as linhas com a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) pressionada.

6 Complete o demarcador executando um dos seguintes procedimentos:

- Para fechar o demarcador, posicione a ferramenta Caneta sobre o primeiro ponto de ancoragem (vazio). Um pequeno círculo aparecerá junto ao ponteiro da ferramenta Caneta quando ela estiver posicionada corretamente. Clique ou arraste para fechar o demarcador.

Nota: *para fechar um demarcador no InDesign, também é possível selecionar o objeto e escolher Objeto > Demarcadores > Fechar Demarcador.*

- Para deixar o demarcador aberto, clique em qualquer lugar longe de todos os objetos com a tecla Ctrl (Windows) ou Command (Mac OS) pressionada.

Para deixar o demarcador aberto, também é possível selecionar uma ferramenta diferente ou escolher Selecionar > Cancelar a seleção, no Illustrator, ou Editar > Cancelar a seleção de tudo, no InDesign.

Para assistir a um vídeo sobre o uso da ferramenta Caneta no Illustrator, consulte www.adobe.com/go/vid0037_br.

Conclusão do desenho do demarcador

❖ Conclua um demarcador de uma das seguintes maneiras:

- Para fechar um demarcador, posicione a ferramenta Caneta sobre o primeiro ponto de ancoragem (vazio). Um pequeno círculo aparecerá junto ao ponteiro da ferramenta Caneta quando ela estiver posicionada corretamente. Clique ou arraste para fechar o demarcador.

Nota: *para fechar um demarcador no InDesign, também é possível selecionar o objeto e escolher Objeto > Demarcadores > Fechar Demarcador.*

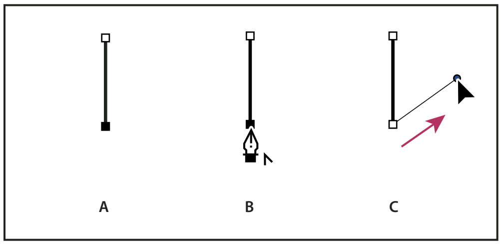
- Para deixar um demarcador aberto, clique em qualquer lugar longe de todos os objetos com a tecla Ctrl (Windows) ou Command (Mac OS) pressionada.

Para deixar o demarcador aberto, também é possível selecionar uma ferramenta diferente ou escolher Selecionar > Cancelar a seleção, no Illustrator, ou Editar > Cancelar a seleção de tudo, no InDesign.

Desenho de linhas retas seguidas de curvas

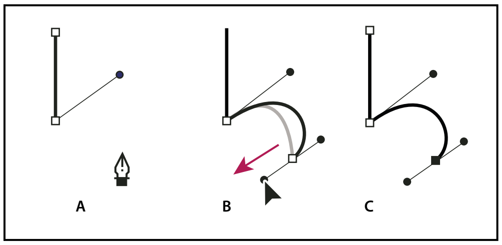
1 Usando a ferramenta Caneta, clique nos pontos de vértice em dois locais para criar um segmento reto.

2 Posicione a ferramenta Caneta sobre a extremidade selecionada. No Illustrator e InDesign, um ícone de conversão de pontos aparece ao lado da ferramenta Caneta quando ela está posicionada corretamente (no Photoshop, uma pequena linha diagonal, ou barra, aparece ao lado da ferramenta Caneta). Para definir a inclinação do segmento curvado que será criado a seguir, clique no ponto de ancoragem e arraste a linha de direção exibida.



Desenho de um segmento reto seguido por um segmento curvado (parte 1)
***A.** Segmento reto concluído **B.** Posicionando a ferramenta Caneta sobre a extremidade (o ícone Converter Pontos aparece somente no Illustrator e no InDesign) **C.** Arrastando o ponto de direção*

3 Posicione a caneta onde deseja colocar o próximo ponto de ancoragem; em seguida, clique (e arraste, se desejado) o novo ponto de ancoragem para completar a curva.



Desenho de um segmento reto seguido por um segmento curvado (parte 2)
***A.** Posicionamento da ferramenta Caneta **B.** Arrastando a linha de direção **C.** Novo segmento curvado concluído*

Desenho de curvas seguidas de linhas retas

1 Usando a ferramenta Caneta, arraste para criar o primeiro ponto suave do segmento curvo, e solte o botão do mouse.

2 Reposicione a ferramenta Caneta no local em que deseja que o segmento curvo termine; arraste para completar a curva e solte o botão do mouse.

3 Selecione a ferramenta Converter Pontos na caixa de ferramentas e, em seguida, clique no ponto final selecionado para convertê-lo de um ponto suave em um ponto de vértice.

Pressione a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) para alterar temporariamente a ferramenta Caneta para a ferramenta Converter Pontos.

4 Selecione a ferramenta Caneta na caixa de ferramentas, posicione a ferramenta Caneta no local onde deseja que o segmento reto termine e clique para concluir o segmento reto.

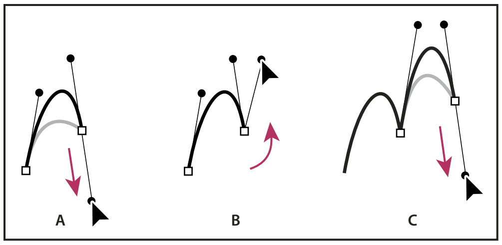
Desenho de dois segmentos curvados conectados por um vértice

1 Usando a ferramenta Caneta, arraste para criar o primeiro ponto suave de um segmento curvado.

2 Reposicione a ferramenta Caneta e arraste para criar uma curva com um segundo ponto suave; em seguida, mantenha pressionada a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) e arraste a linha de direção na direção da extremidade oposta para definir a inclinação da próxima curva. Solte a tecla e o botão do mouse.

Esse processo converte o ponto suave em um ponto de vértice dividindo as linhas de direção.

3 Reposicione a ferramenta Caneta no local em que deseja que o segundo segmento curvado termine, e arraste um novo ponto suave para concluir o segundo segmento curvado.



Desenho de duas curvas
A. *Arrastando um novo ponto suave* ***B.*** *Pressionando Alt/Option para dividir as linhas de direção enquanto arrasta e oscilando a linha de direção para cima* ***C.*** *Resultado após reposicionar e arrastar pela terceira vez*

Desenho com a ferramenta Caneta de Forma Livre

A ferramenta Caneta de Forma Livre permite desenhar como se desenha com lápis em um papel. Os pontos de ancoragem são adicionados automaticamente à medida que se desenha. Você não determina onde os pontos são posicionados, mas pode ajustá-los depois de concluir o demarcador. Para desenhar com mais precisão, use a ferramenta Caneta.

1 Selecione a ferramenta Caneta de Forma Livre .

2 Para controlar a sensibilidade do demarcador final ao movimento do mouse ou do digitalizador, clique na seta invertida ao lado dos botões de forma da barra de opções e insira um valor entre 0,5 e10,0 pixels em Ajuste da Curva. Um valor mais alto cria um demarcador mais simples com menos pontos de ancoragem.

3 Arraste o ponteiro na imagem. À medida que você arrasta, o rastro do demarcador é criado atrás do ponteiro. Ao soltar o mouse, é criado um demarcador de trabalho.

4 Para continuar o demarcador à mão livre existente, posicione o ponteiro da caneta em uma das extremidades do demarcador e arraste.

5 Para completar o demarcador, solte o mouse. Para criar um demarcador fechado, arraste a linha para o ponto inicial do demarcador (será exibido um círculo ao lado do ponteiro quando ele estiver alinhado).

Mais tópicos da Ajuda

"Segmentos, componentes e pontos do demarcador" na página 344

Desenho usando as opções da caneta magnética

A Caneta Magnética é uma opção da ferramenta Caneta de Forma Livre que permite desenhar um demarcador que se ajusta às arestas de áreas definidas na imagem. Pode-se definir a faixa e sensibilidade do comportamento de ajuste e a complexidade do demarcador resultante. As ferramentas Caneta Magnética e Laço Magnético compartilham várias opções iguais.

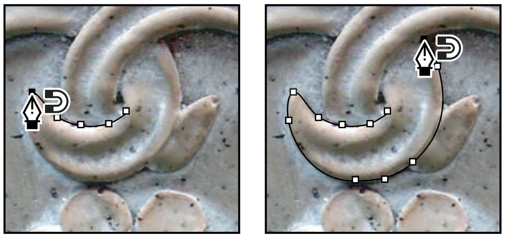
1 Para converter a ferramenta Caneta de Forma Livre em Caneta Magnética, selecione Magnético na barra de opções ou clique na seta invertida ao lado dos botões de forma da barra de opções, selecione Magnético e defina os seguintes itens:

- Para Largura, digite um valor de pixels entre 1 e 256. A ferramenta Caneta Magnética apenas detecta arestas na distância especificada a partir do ponteiro.
- Para Contraste, insira um valor em porcentagem entre 1 e 100 para especificar o contraste necessário entre pixels para que essa área seja considerada uma aresta. Use um valor mais alto para imagens de baixo contraste.
- Para Freqüência, insira um valor entre 0 e 100 para especificar a taxa em que a Caneta define pontos de ancoragem. Um valor maior faz com que o demarcador seja ancorado de maneira mais rápida.
- Se estiver trabalhando com uma caneta de digitalizador, selecione Pressão da Caneta ou cancele a seleção. Quando essa opção é selecionada, um aumento na pressão da caneta faz a espessura diminuir.

2 Clique na imagem para definir o primeiro ponto de fixação.

3 Para desenhar um segmento à mão livre, mova o ponteiro ou arraste ao longo da aresta que será traçada.

O segmento mais recente da borda continua ativo. À medida que se move o ponteiro, o segmento ativo se ajusta à aresta mais sólida da imagem, ligando o ponteiro ao último ponto de fixação. A ferramenta Caneta Magnética adiciona, periodicamente, pontos de fixação à borda para ancorar seções anteriores.



Clique para adicionar pontos de fixação e continuar traçando.

4 Se a borda não se ajustar à aresta desejada, clique uma vez para adicionar manualmente um ponto de fixação e impedir que a borda se mova. Continue traçando a aresta e adicionando pontos de fixação conforme necessário. Caso se engane, pressione Delete para remover o último ponto de fixação.

5 Para modificar de maneira dinâmica as propriedades da Caneta Magnética, siga um destes procedimentos:

- Arraste com a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) pressionada para desenhar um demarcador à mão livre.
- Clique com a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) pressionada para desenhar segmentos retos.
- Pressione a tecla de colchete de abertura ([) para diminuir em 1 pixel a espessura da Caneta Magnética. Pressione a tecla de colchete de fechamento (]) para aumentar em 1 pixel a espessura da caneta.

6 Complete o demarcador:

- Pressione Enter (Windows) ou Return (MacþOS) para terminar um demarcador aberto.
- Clique duas vezes para fechar o demarcador com um segmento magnético.
- Mantenha a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) pressionada e clique duas vezes para fechar o demarcador com um segmento reto.

Gerenciamento de demarcadores

Visão geral do painel Demarcadores

O painel Demarcadores (Janela > Demarcadores) relaciona o nome e uma imagem em miniatura de cada demarcador salvo, o demarcador de trabalho atual e a máscara de vetor atual. Se as miniaturas forem desativadas, o desempenho poderá melhorar. Para visualizar um demarcador, selecione-o primeiro no painel Demarcadores.



Painel Demarcadores
A. *Demarcador salvo* ***B.*** *Demarcador de trabalho temporário* ***C.*** *Demarcador da máscara de vetor (aparece somente quando a camada de forma é selecionada)*

Seleção de um demarcador

❖ No painel Demarcadores, clique no nome do demarcador. Apenas um demarcador de cada vez pode ser selecionado.

Cancelamento da seleção de um demarcador

❖ Clique na área em branco do painel Demarcadores ou pressione Esc.

Alteração do tamanho das miniaturas de demarcadores

Escolha Opções do Painel no menu do painel Demarcadores e selecione um tamanho, ou selecione Nenhum para desativar a exibição de miniaturas.

Alterar a ordem de empilhamento de demarcadores

❖ Selecione um demarcador no painel Demarcadores e arraste-o para cima ou para baixo. Quando a linha preta e espessa for exibida no local desejado, solte o botão do mouse.

Nota: *Não é possível alterar a ordem das máscaras de vetor ou dos demarcadores de trabalho no painel Demarcadores.*

Criação de um novo demarcador no painel Demarcadores

- Para criar um demarcador sem nomeá-lo, clique no botão Criar Novo Demarcador na parte inferior do painel Demarcadores.
- Para criar e nomear um demarcador, não deve haver nenhum demarcador de trabalho selecionado. No menu do painel Demarcadores, escolha Novo Demarcador ou, na parte inferior do painel, clique no botão Novo Demarcador com a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) pressionada. Na caixa de diálogo Novo Demarcador, digite um nome para o demarcador e clique em OK.

Criação de um novo demarcador de trabalho

1 Selecione uma ferramenta de forma ou de caneta e clique no botão Demarcadores na barra de opções.

2 Defina as opções específicas da ferramenta e desenhe o demarcador. Para obter mais informações, consulte “Opções da ferramenta Forma” na página 334 e “Sobre as ferramentas Caneta” na página 335.

3 Se desejar, desenhe componentes de demarcador adicionais. Alterne facilmente entre as ferramentas de desenho, clicando no botão da ferramenta da barra de opções. Escolha uma opção da área do demarcador para determinar como os componentes de demarcadores em sobreposição fazem intersecção:

Adicionar à Área do Demarcador Adiciona a nova área às áreas do demarcador em sobreposição.

Subtrair da Área do Demarcador Remove a nova área da área do demarcador em sobreposição.

Fazer Intersecção das Áreas do Demarcador Restringe o demarcador à intersecção da nova área e a área existente.

Excluir Sobreposição de Áreas do Demarcador Exclui a área sobreposta no demarcador consolidado.

Enquanto desenha com uma ferramenta de forma, mantenha a tecla Shift pressionada para selecionar temporariamente a opção Adicionar à Área do Demarcador; mantenha a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) pressionada para selecionar temporariamente a opção Subtrair da Área do Demarcador.

Gerenciamento de demarcadores

Ao usar uma ferramenta de caneta ou de forma para criar um demarcador de trabalho, o novo demarcador aparece como demarcador de trabalho no painel Demarcadores. O demarcador de trabalho é temporário. É necessário salvá-lo para evitar que seu conteúdo seja perdido. Se cancelar a seleção do demarcador de trabalho sem salvá-lo e voltar a desenhar, um novo demarcador substituirá o existente.

Quando uma ferramenta de caneta ou de forma é usada para criar uma nova camada de forma, o novo demarcador aparece como máscara de vetor no painel Demarcadores. As máscaras de vetor estão vinculadas às suas camadas principais. É necessário selecionar essas camadas no painel Camadas para relacionar a máscara de vetor no painel Demarcadores. É possível remover uma máscara de vetor de uma camada e convertê-la em uma máscara rasterizada. Para obter mais informações, consulte "Como adicionar e editar máscaras de vetor" na página 290.

Demarcadores salvos com uma imagem aparecem no momento em que ela é reaberta. No Windows, os formatos JPEG, JPEG 2000, DCS, EPS, PDF e TIFF suportam demarcadores no Photoshop. No Mac OS, todos os formatos de arquivo disponíveis suportam demarcadores.

Nota: *em geral, demarcadores em formatos diferentes dos que foram relacionados aqui não suportam uma transição de Mac OS para Windows e de volta para Mac OS.*

Como salvar um demarcador de trabalho

- Para salvar sem renomear, arraste o nome do *demarcador de trabalho* até o botão Novo Demarcador , na parte inferior do painel Demarcadores.
- Para salvar e renomear, no menu do painel Demarcadores, escolha Salvar Demarcador, digite um novo nome de demarcador na caixa de diálogo Salvar Demarcador e clique em OK.

Como renomear um demarcador salvo

❖ Clique duas vezes no nome do demarcador no painel Demarcadores, digite o novo nome e pressione a tecla Enter (Windows) ou Return (Mac OS).

Exclusão de um demarcador

1 No painel Demarcadores, clique no nome do demarcador.

2 Siga um destes procedimentos:

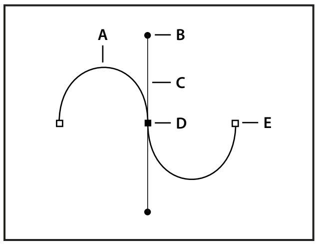
- Arraste o demarcador até o ícone Excluir na parte inferior do painel Demarcadores.
- No menu do painel Demarcadores, escolha Excluir Demarcador.
- Clique no botão Delete, na parte inferior do painel Demarcadores, e clique em Sim.

Para excluir um demarcador sem que uma confirmação seja necessária, na parte inferior do painel Demarcadores, clique no ícone Excluir com a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) pressionada.

Edição de demarcadores

Segmentos, componentes e pontos do demarcador

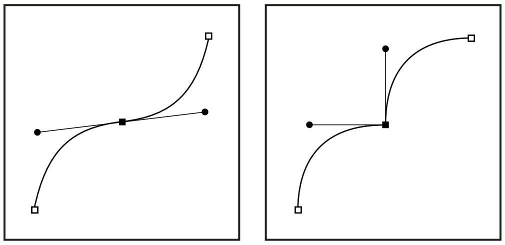
Um demarcador consiste em um ou mais segmentos retos ou curvos. *Pontos de ancoragem* marcam as extremidades dos segmentos do demarcador. Em segmentos curvos, cada ponto de ancoragem selecionado exibe uma ou duas *linhas de direção*, terminando em *pontos de direção*. As posições de linhas e pontos de direção determinam o tamanho e a forma de um segmento curvo. Mova esses segmentos para remodelar as curvas em um demarcador.



Um demarcador
A. *Segmento de linha curva* ***B.*** *Ponto de direção* ***C.*** *Linha de direção* ***D.*** *Ponto de ancoragem selecionado* ***E.*** *Ponto de ancoragem não selecionado*

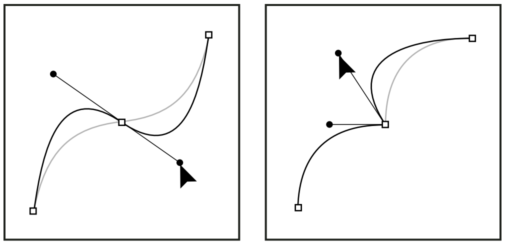
Um demarcador pode ser *fechado*, sem início nem fim (por exemplo, um círculo), ou *aberto*, com *pontos finais* distintos (por exemplo, uma linha ondulada).

Curvas suaves são conectadas por pontos de ancoragem chamados *pontos suaves.* Demarcadores de curvas nítidas são conectados por *pontos de vértice.*



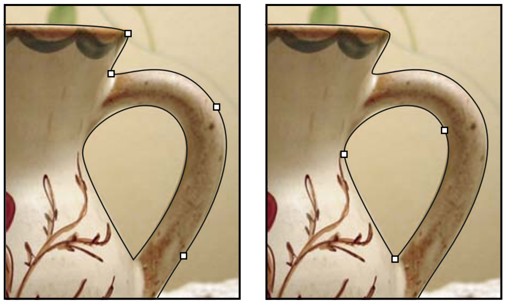
Ponto suave e ponto de vértice

Quando uma linha de direção é movida em um ponto suave, os segmentos curvos de ambos os lados do ponto se ajustam simultaneamente. Em comparação, ao mover uma linha de direção em um ponto de vértice, só é ajustada a curva do mesmo lado do ponto que a linha de direção.



Ajuste de pontos suaves e de pontos de vértice

Um demarcador não precisa ser uma série de segmentos conectados. Ele pode conter mais de um *componente de demarcador diferente e separado*. Cada forma em uma camada de forma é um componente do demarcador, conforme descrito pelo demarcador de corte da camada.



Componentes de demarcadores separados selecionados

Seleção de um demarcador

A seleção de um componente ou segmento do demarcador exibe todos os pontos de ancoragem da parte selecionada, incluindo linhas e pontos de direção se o segmento selecionado for curvo. Os pontos de direção são exibidos como círculos preenchidos, os pontos de ancoragem selecionados, como quadrados preenchidos, e os pontos de ancoragem não selecionados, como quadrados vazados.

1 Siga um destes procedimentos:

- Para selecionar um componente de demarcador (incluindo uma forma em uma camada de forma), selecione a ferramenta Seleção de Demarcador e clique em qualquer região dentro do componente. Se um demarcador consistir em diversos componentes de demarcadores, somente o componente que estiver sob o ponteiro será selecionado.

Para que seja exibida a caixa delimitadora junto com o demarcador selecionado, selecione Mostrar Caixa Delimitadora na barra de opções.

- Para selecionar um segmento de demarcador, selecione a ferramenta Seleção Direta e clique em um dos pontos de ancoragem do segmento ou arraste um letreiro sobre parte do segmento.



Arraste um letreiro para selecionar segmentos.

2 Para selecionar segmentos ou componentes do demarcador adicionais, escolha a ferramenta Seleção de Demarcador ou a ferramenta Seleção Direta e mantenha a tecla Shift pressionada ao selecionar demarcadores ou segmentos adicionais.

Quando a ferramenta Seleção Direta estiver selecionada, será possível selecionar o demarcador ou o componente de demarcador inteiro, clicando no interior do demarcador com a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) pressionada. Para ativar a ferramenta Seleção Direta quando a maioria das outras ferramentas estiver selecionada, posicione o ponteiro sobre um ponto de ancoragem e pressione a tecla Ctrl (Windows) ou Command (Mac OS).

Mais tópicos da Ajuda

"Segmentos, componentes e pontos do demarcador" na página 344

Ajuste de segmentos do demarcador

É possível editar um segmento do demarcador a qualquer momento, mas editar segmentos existentes é um pouco diferente de desenhá-los. Lembre-se destas dicas ao editar segmentos:

- Se um ponto de ancoragem conecta dois segmentos, a movimentação desse ponto de ancoragem sempre altera ambos segmentos.
- Ao desenhar com a ferramenta Caneta, você pode temporariamente ativar a ferramenta Seleção Direta (InDesign e Photoshop) para poder ajustar segmentos que você já desenhou; pressione Ctrl (Windows) ou Command (Mac OS) enquanto estiver desenhando. No Illustrator, pressionar Ctrl ou Command enquanto estiver desenhando ativa a última ferramenta de seleção usada.
- A princípio, quando você desenha um ponto suave com a ferramenta Caneta, arrastar o ponto de direção altera o comprimento da linha de direção em ambos os lados do ponto. No entanto, quando você edita um ponto suave existente com a ferramenta Seleção Direta, você altera o comprimento da linha de direção somente do lado que estiver arrastando.

Movimento de segmentos retos

1 Com a ferramenta Seleção Direta , selecione o segmento que deseja ajustar.

2 Arraste o segmento até sua nova posição.

Ajuste do comprimento ou ângulo de segmentos retos

1 Com a ferramenta Seleção direta , selecione um ponto de ancoragem no segmento que deseja ajustar.

2 Arraste o ponto de ancoragem para a posição desejada. Arraste com a tecla Shift pressionada para restringir o ajuste a múltiplos de 45°.

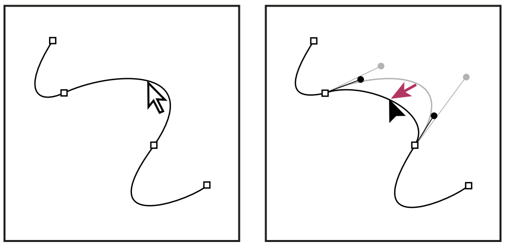
No Illustrator ou InDesign, se você estiver simplesmente tentando fazer um retângulo mais largo ou mais estreito, é mais fácil selecioná-lo com a ferramenta Seleção e redimensioná-lo usando uma das alças nas laterais da sua caixa delimitadora.

Ajuste da posição ou forma dos segmentos curvados

1 Com a ferramenta Seleção Direta, selecione um segmento curvado ou um ponto de ancoragem em qualquer extremidade do segmento curvado. Se nenhum estiver presente, linhas de direção serão exibidas. (Alguns segmentos curvados usam apenas uma linha de direção.)

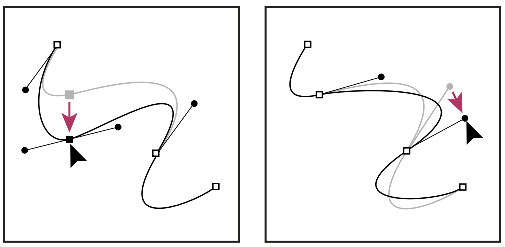
2 Siga um destes procedimentos:

- Para ajustar a posição do segmento, arraste o segmento. Arraste com a tecla Shift pressionada para restringir o ajuste a múltiplos de 45°.



Clique para selecionar o segmento curvo. Arraste para ajustar.

- Para ajustar a forma do segmento em um dos lados de um ponto de ancoragem selecionado, arraste o ponto de ancoragem ou o ponto de direção. Arraste com a tecla Shift pressionada para restringir o movimento a múltiplos de 45°.



Arraste o ponto de ancoragem ou o ponto de direção.

Nota: *também é possível aplicar uma transformação, como os efeitos de dimensionar ou girar, a um ponto de ancoragem ou segmento.*

Exclusão de um segmento

1 (Opcional) Se você estiver criando uma abertura em um demarcador fechado, selecione a ferramenta Incluir ponto de ancoragem e adicione dois pontos onde deseja que ocorra o corte.

2 Selecione a ferramenta Seleção Direta e o segmento que deseja excluir.

3 Pressione a tecla Backspace (Windows) ou Delete (Mac OS) para excluir o segmento selecionado. A ação de pressionar Backspace ou Delete novamente apaga o restante do demarcador.

Exclusão da linha de direção de um ponto de ancoragem

- Usando a ferramenta Converter ponto de ancoragem, clique no ponto de ancoragem da linha de direção.

O ponto suave se torna um ponto de vértice. Para obter mais informações, consulte “Como converter entre pontos suaves e pontos de vértice” na página 352.

Extensão de um demarcador aberto

1 Usando a ferramenta Caneta, coloque o ponteiro sobre a extremidade do demarcador aberto que você deseja estender. O ponteiro muda quando estiver precisamente posicionado sobre a extremidade.

2 Clique na extremidade.

3 Siga um destes procedimentos:

- Para criar um ponto de vértice, posicione a ferramenta Caneta onde deseja que o novo segmento termine, e clique. Se estiver estendendo um demarcador que termina em um ponto suave, o novo segmento será curvado pela linha de direção existente.

Nota: *no Illustrator, se você estender um demarcador que termina em um ponto suave, o novo segmento será reto.*

- Para criar um ponto suave, posicione a ferramenta Caneta onde deseja que o novo segmento curvado termine, e arraste.

Conexão de dois demarcadores abertos

1 Usando a ferramenta Caneta, coloque o ponteiro sobre a extremidade do demarcador aberto que você deseja conectar a outro demarcador. O ponteiro muda quando estiver precisamente posicionado sobre a extremidade.

2 Clique na extremidade.

3 Siga um destes procedimentos:

- Para conectar o demarcador a outro demarcador aberto, clique em uma extremidade no outro demarcador. Se você posicionar com precisão a ferramenta Caneta sobre o ponto final do outro demarcador, será exibido um pequeno símbolo de mesclagem junto ao ponteiro.
- Para conectar um novo demarcador a um demarcador existente, desenhe o novo demarcador ao lado do demarcador existente e, em seguida, mova a ferramenta Caneta para a extremidade do demarcador existente (não selecionado). Clique nessa extremidade quando puder ver o pequeno símbolo de mesclagem que aparece ao lado do ponteiro.

No InDesign, você pode também usar o painel Pathfinder para unir caminhos. Para fechar o caminho de um caminho aberto, selecione o caminho e clique em Fechar caminho no painel Pathfinder. Para fechar os pontos finais entre dois caminhos, selecione os caminhos e clique em Unir caminho. Talvez seja necessário clicar em Unir caminho uma segunda vez para unir o segundo ponto final.

Mover ou empurrar pontos de ancoragem ou segmentos usando o teclado

1 Selecione o ponto de ancoragem ou segmento do demarcador.

Nota: *no Photoshop, é possível mover apenas pontos de ancoragem dessa maneira.*

2 Clique e mantenha pressionada qualquer tecla de seta no teclado para mover 1 pixel por vez na direção da seta.

Pressione a tecla Shift junto com a tecla de seta para mover 10 pixels por vez.

Nota: *no Illustrator e InDesign, você pode alterar a distância de um empurrão alterando a preferência de Incrementos do teclado. Quando você altera o incremento padrão, manter a tecla Shift pressionada empurra 10 vezes a distância especificada.*

Ajuste de componentes de demarcadores

É possível reposicionar um componente de demarcador (incluindo uma forma em uma camada de forma) em qualquer região dentro de uma imagem, como também copiar componentes dentro de uma imagem ou entre duas imagens do Photoshop. Use a ferramenta Seleção de Demarcador para mesclar componentes sobrepostos em um único componente. Todos os objetos vetoriais, descritos ou não por um demarcador salvo, um demarcador de trabalho ou uma máscara de vetor, podem ser movidos, remodelados, copiados ou excluídos.

Use também os comandos Copiar e Colar para duplicar objetos vetoriais entre uma imagem do Photoshop e uma imagem de outro aplicativo, como o Adobe Illustrator.

Mais tópicos da Ajuda

"Segmentos, componentes e pontos do demarcador" na página 344

Alteração do modo de sobreposição do componente de demarcador selecionado

1 Usando a ferramenta Seleção de Demarcador , arraste um letreiro para selecionar áreas do demarcador existente.

2 Escolha uma opção da área da forma na barra de opções:

Adicionar à Área da Forma Adiciona a área do demarcador às áreas do demarcador em sobreposição.

Subtrair da Área da Forma Remove a área do demarcador das áreas do demarcador em sobreposição.

Fazer Intersecção das Áreas das Formas Restringe a área à intersecção da área do demarcador selecionada e das áreas do demarcador em sobreposição.

Excluir Áreas de Formas em Sobreposição Exclui a área em sobreposição.

Como mostrar ou ocultar o componente de demarcador selecionado

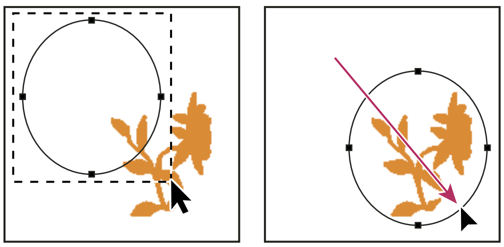
Siga um destes procedimentos:

- Escolha Visualizar > Mostrar > Demarcador de Destino.
- Escolha Visualizar > Extras. Esse comando também mostra ou oculta uma grade, guias, arestas de seleção, comentários e fatias.

Como mover demarcadores ou componentes de demarcador

1 No painel Demarcadores, selecione o nome do demarcador e use a ferramenta Seleção de Demarcador para selecionar o demarcador na imagem. Para selecionar vários componentes de demarcador, clique com a tecla Shift pressionada em cada componente de demarcador adicional para adicioná-lo à seleção.

2 Arraste o demarcador até seu novo local. Se alguma parte de um demarcador for movida para fora dos limites da tela de pintura, a parte oculta do demarcador ainda estará disponível.



Como arrastar um demarcador para um novo local

Nota: se um demarcador for arrastado para que o ponteiro fique sobre outra imagem aberta, ele será copiado nessa imagem.

Como remodelar um componente de demarcador

1 Selecione o nome do demarcador no painel Demarcadores e use a ferramenta Seleção Direta para selecionar um ponto de ancoragem no demarcador.

2 Arraste o ponto ou suas alças até um novo local.

Como mesclar componentes sobrepostos de demarcadores

1 Selecione o nome do demarcador no painel Demarcadores e escolha a ferramenta Seleção de Demarcador .

2 Clique em Combinar na barra de opções para criar um único componente a partir de todos os componentes sobrepostos.

Cópia de um componente de demarcador ou demarcador

Siga um destes procedimentos:

- Para copiar um componente de demarcador ao movê-lo, selecione o nome do demarcador no painel Demarcadores e clique em um componente com a ferramenta Seleção de Demarcador . Em seguida, com a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) pressionada, arraste o demarcador selecionado.
- Para copiar um demarcador sem renomeá-lo, arraste o nome do demarcador no painel Demarcadores até o botão Novo Demarcador , na parte inferior do painel.
- Para copiar e renomear um demarcador, no painel Demarcadores, arraste-o com a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) pressionada até o botão Novo Demarcador, na parte inferior do painel ou selecione o demarcador a ser copiado e, no menu do painel Demarcadores, escolha Duplicar Demarcador. Na caixa de diálogo Duplicar Demarcador, digite um novo nome para o demarcador e clique em OK.
- Para copiar um demarcador ou componente do demarcador em outro demarcador, selecione o que será copiado e escolha Editar > Copiar. Em seguida, selecione o demarcador de destino e escolha Editar > Colar.

Cópia de componentes de demarcadores entre dois arquivos do Photoshop

1 Abra as duas imagens.

2 Na imagem de origem, use a ferramenta Seleção de Demarcador para selecionar o demarcador inteiro ou os componentes do demarcador que deseja copiar.

3 Para copiar o componente do demarcador, siga um destes procedimentos:

- Arraste o componente do demarcador da imagem de origem até a imagem de destino. O componente do demarcador é copiado para o demarcador ativo no painel Demarcadores.
- Na imagem de origem, selecione o nome do demarcador no painel Demarcadores e escolha Editar > Copiar para copiar o demarcador. Na imagem de destino, escolha Editar > Colar. Use esse método também para combinar demarcadores na mesma imagem.
- Para colar o componente do demarcador na imagem de destino, selecione-o na imagem de origem e escolha Editar > Copiar. Na imagem de destino, escolha Editar > Colar.

Exclusão de um componente de demarcador

1 Selecione o nome do demarcador no painel Demarcadores e clique em um componente do demarcador com a ferramenta Seleção de Demarcador .

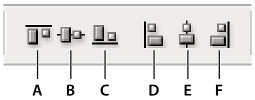
2 Pressione a tecla Backspace (Windows) ou Delete (Mac OS) para excluir o componente do demarcador selecionado.

Alinhamento e distribuição de componentes de demarcadores

É possível alinhar e distribuir componentes de demarcador descritos em um único demarcador. Por exemplo, alinhe as arestas à esquerda de várias formas contidas em uma única camada ou distribua vários componentes em um demarcador de trabalho ao longo de seus centros horizontais.

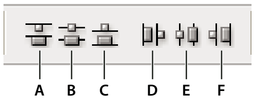
Nota: *para alinhar formas que estão em camadas separadas, use a ferramenta Mover.*

- Para alinhar componentes, use a ferramenta Seleção de Demarcador para selecionar os componentes desejados e uma das opções de alinhamento na barra de opções.



Opções de alinhamento
A. *Superior* ***B.*** *Centros verticais* ***C.*** *Inferior* ***D.*** *À Esquerda* ***E.*** *Centros Horizontais* ***F.*** *À Direita*

- Para distribuir componentes, selecione pelo menos três componentes e escolha uma das opções de distribuição na barra de opções.



Opções de distribuição
A. *Superior* ***B.*** *Centros verticais* ***C.*** *Inferior* ***D.*** *À Esquerda* ***E.*** *Centros Horizontais* ***F.*** *À Direita*

Adição ou exclusão de pontos de ancoragem

A adição de pontos de ancoragem podem lhe dar mais controle sobre um demarcador ou ele pode estender um demarcador aberto. No entanto, convém não adicionar mais pontos do que o necessário. Um demarcador com menos pontos é mais fácil de editar, exibir e imprimir. Você pode reduzir a complexidade de um demarcador excluindo os pontos desnecessários.

A caixa de ferramentas contém três ferramentas para adição ou exclusão de pontos: a ferramenta Caneta , a ferramenta Adicionar Ponto de Ancoragem e a ferramenta Excluir Ponto de Ancoragem .

Por padrão, a ferramenta Caneta muda para a ferramenta Adicionar Ponto de Ancoragem quando você a posiciona sobre um demarcador selecionado, ou para a ferramenta Excluir Ponto de Ancoragem quando você a posiciona sobre um ponto de ancoragem. (No Photoshop, você deve selecionar Adic/Rem Auto na barra de opções para ativar a ferramenta Caneta para mudar automaticamente para a ferramenta Adicionar Ponto de Ancoragem ou Excluir Ponto de Ancoragem.)

É possível selecionar e editar vários demarcadores simultaneamente no Photoshop e no InDesign, mas só é possível adicionar ou excluir pontos de um demarcador por vez no Illustrator. No Photoshop e no InDesign, é possível remodelar um demarcador enquanto adiciona pontos de ancoragem, clicando e arrastando conforme você adiciona.

Nota: *Não use as teclas Delete ou Backspace ou os comandos Editar > Recortar ou Edit > Limpar para excluir pontos de ancoragem. Essas teclas e comandos excluem os segmentos de ponto e linha que se conectam a este ponto.*

Adição ou exclusão de pontos de ancoragem

1 Selecione os demarcadores que deseja modificar.

2 Selecione a ferramenta Caneta, a ferramenta Adicionar Ponto de Ancoragem ou a ferramenta Excluir Ponto de Ancoragem.

3 Para adicionar um ponto de ancoragem, posicione o ponteiro sobre um segmento do caminho e clique. Para excluir um ponto de ancoragem, posicione o ponteiro sobre um ponto de ancoragem e clique.

No Illustrator, é possível adicionar pontos de ancoragem a um demarcador selecionando o objeto e selecionando Objeto > Demarcador > Adicionar Ponto de Ancoragem.

Desativação ou substituição temporária da alternância automática da ferramenta Caneta

É possível substituir a alternância automática da ferramenta Caneta para a ferramenta Adicionar Ponto de Ancoragem ou Excluir Ponto de Ancoragem. Isso é útil quando você quiser iniciar um novo demarcador na parte superior do demarcador existente.

- No Photoshop, desmarque a seleção de Adic/Rem Auto na barra de opções.
- No Illustrator ou InDesign, mantenha a tecla Shift pressionada conforme posiciona a ferramenta Caneta sobre o demarcador selecionado ou um ponto de ancoragem. (Para evitar que a tecla Shift restrinja a ferramenta Caneta, solte-a antes de soltar o botão do mouse.)
- No Illustrator, escolha Editar > Preferências > Geral (Windows) ou Illustrator > Preferências > Geral (Mac OS), e selecione Desativar Adic/Rem Auto.

Como converter entre pontos suaves e pontos de vértice

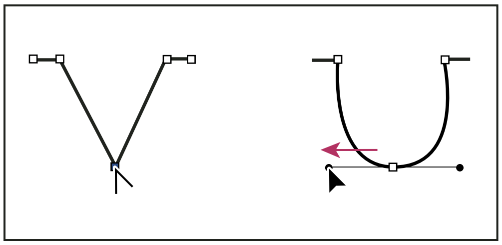
1 Selecione os demarcadores que deseja modificar.

2 Selecione a ferramenta Converter Pontos, ou use a ferramenta Caneta, e mantenha pressionada a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS).

Nota: *para ativar a ferramenta Converter Pontos enquanto a ferramenta Seleção Direta estiver selecionada, posicione o ponteiro sobre um ponto de ancoragem e pressione Ctrl+Alt (Windows) ou Command+Option (Mac OS).*

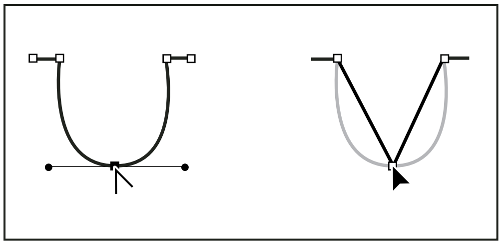
3 Posicione a ferramenta Converter Pontos sobre o ponto de ancoragem a ser convertido e escolha uma destas opções:

- Para converter um ponto de vértice em ponto suave, arraste na direção oposta do ponto de vértice para que as linhas de direção apareçam.



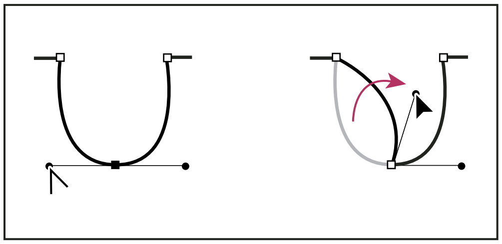
Arrastando um ponto de direção para fora de um ponto de vértice para criar um ponto suave

- Para converter um ponto suave em ponto de vértice sem linhas de direção, clique no ponto suave.



Clicando em um ponto suave para criar um ponto de vértice

- Para converter um ponto de vértice sem linhas de direção em um ponto de vértice com linhas de direção independentes, primeiro arraste um ponto de direção para fora de um ponto de vértice (tornando-o um ponto suave com linhas de direção). Solte apenas o botão do mouse (não solte nenhuma das teclas que você pressionou, para ativar a ferramenta Converter Ponto de Ancoragem) e, em seguida, arraste um dos pontos de direção.
- Para converter um ponto suave em um ponto de vértice com linhas de direção independentes, arraste uma dos pontos de direção.



Conversão de um ponto suave em um ponto de vértice

Mais tópicos da Ajuda

"Segmentos, componentes e pontos do demarcador" na página 344

Conversão entre demarcadores e bordas de seleção

Conversão de demarcadores em arestas de seleção

Os demarcadores apresentam contornos suaves que podem ser convertidos em bordas de seleção precisas. As bordas de seleção também podem ser convertidas em demarcadores, usando a ferramenta Seleção Direta para fazer o ajuste fino.

É possível definir qualquer demarcador fechado como uma borda de seleção. Um demarcador fechado pode ser adicionado ou subtraído da seleção atual ou combinado com ela.

Conversão de um demarcador em uma borda de seleção usando as configurações atuais

1 Selecione o demarcador no painel Demarcadores.

2 Para converter o demarcador, siga um destes procedimentos:

- Clique no botão Carregar Demarcador como uma Seleção na parte inferior do painel Demarcadores.
- No painel Demarcadores, clique na miniatura do demarcador com a tecla Ctrl (Windows) ou Command (Mac OS) pressionada.

Conversão de um demarcador em uma borda de seleção e especificação das configurações

1 Selecione o demarcador no painel Demarcadores.

2 Siga um destes procedimentos:

- Na parte inferior do painel Demarcadores, clique no botão Carregar Demarcador como uma Seleção , com a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) pressionada.
- Arraste o demarcador até o botão Carregar Demarcador como uma Seleção, com a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) pressionada.
- No menu do painel Demarcadores, escolha Criar Seleção.

3 Na caixa de diálogo Criar Seleção, selecione uma opção de Acabamento:

Raio de Difusão Define quanto a aresta de difusão se estende em relação à distância interna e externa da borda de seleção. Insira um valor em pixels.

Suavização de Serrilhado Cria uma transição mais precisa entre os pixels na seleção e os pixels adjacentes. Verifique se o Raio de Difusão está definido como 0.

Para obter mais informações sobre essas opções, consulte "Suavização das arestas das seleções" na página 221.

4 Selecione uma opção de Operação:

Nova Seleção Seleciona apenas a área definida pelo demarcador.

Adicionar à Seleção Adiciona a área definida pelo demarcador à seleção original.

Subtrair da Seleção Remove da seleção atual a área definida pelo demarcador.

Fazer Intersecção com Seleção Seleciona a área comum ao demarcador e à seleção original. Se o demarcador e a seleção não ficarem sobrepostos, nada será selecionado.

5 Clique em OK.

Conversão de uma seleção em um demarcador

Qualquer seleção criada com uma ferramenta de seleção pode ser definida como um demarcador. O comando Criar Demarcador de Trabalho elimina qualquer difusão aplicada à seleção. Ele também pode alterar a forma da seleção, dependendo da complexidade do demarcador e do valor de tolerância escolhido na caixa de diálogo Criar Demarcador de Trabalho.

1 Crie a seleção e siga um destes procedimentos:

- Clique no botão Criar Demarcador de Trabalho , na parte inferior do painel Demarcadores, para usar a definição de tolerância atual sem abrir a caixa de diálogo Criar Demarcador de Trabalho.
- Na parte inferior do painel Demarcadores, clique no botão Criar Demarcador de Trabalho, com a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) pressionada.
- Escolha Criar Demarcador de Trabalho no menu do painel Demarcadores.

2 Insira um valor de Tolerância ou use o valor padrão na caixa de diálogo Criar Demarcador de Trabalho.

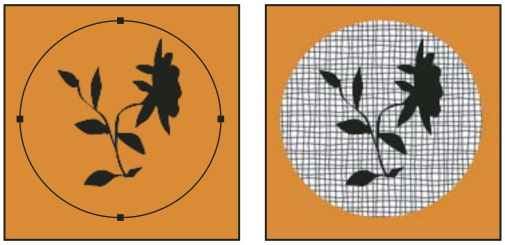
Os valores de Tolerância podem variar de 0,5 a 10 pixels e determinam a sensibilidade do comando Criar Demarcador de Trabalho para pequenas alterações na forma da seleção. Quanto maior for o valor de tolerância, menor será o número de pontos de ancoragem usados para desenhar o demarcador e mais suave será esse demarcador. Se o demarcador for usado como um demarcador de corte e houver problemas para imprimir a imagem, use um valor de tolerância mais alto. (Consulte "Impressão de demarcadores de corte de imagem" na página 451.)

3 Clique em OK. O demarcador aparecerá na parte inferior do painel Demarcadores.

Adição de cores a demarcadores

Preenchimento de demarcadores com cores

Um demarcador criado com a ferramenta Caneta apenas se tornará um elemento de imagem quando for traçado ou preenchido. O comando Preencher Demarcador preenche um demarcador com pixels, usando uma cor, um estado da imagem, um padrão ou uma camada de preenchimento especificados.



Demarcador selecionado (à esquerda) e preenchido (à direita)

Importante: *ao preencher um demarcador, os valores de cores aparecem na camada ativa. Certifique-se de que uma camada padrão ou de plano de fundo esteja ativa antes de completar as etapas abaixo. (Você não pode preencher um demarcador quando uma máscara, texto, preenchimento, ajuste ou camada de objeto inteligente estão ativos.)*

Preenchimento de um demarcador usando as configurações atuais de Preencher Demarcador

1 Selecione o demarcador no painel Demarcadores.

2 Clique no botão Preencher Demarcador na parte inferior do painel Demarcadores.

Preenchimento de um demarcador e especificação de opções

1 Selecione o demarcador no painel Demarcadores.

2 Preencha o demarcador:

- Clique no botão Preencher Demarcador, na parte inferior do painel Demarcadores, pressionando Alt (Windows) ou Option (Mac OS).
- Arraste o demarcador até o botão Preencher Demarcador com a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) pressionada.
- No menu do painel Demarcadores, escolha Preencher Demarcador. Se o demarcador selecionado for um componente de demarcador, esse comando será alterado para Preencher Subdemarcador.

3 Em Usar, escolha o conteúdo para o preenchimento. (Consulte “Preenchimento de uma seleção ou camada com uma cor” na página 325.)

4 Especifique uma opacidade para o preenchimento. Para tornar o preenchimento mais transparente, use uma porcentagem baixa. Uma configuração de 100% torna o preenchimento opaco.

5 Escolha um modo de mesclagem para o preenchimento. (See “Descrições de modo de mesclagem” na página 316.)

A lista Modo inclui um modo Apagar que permite apagar até chegar à transparência. Para usar essa opção, é necessário estar trabalhando em uma camada que não seja a camada do plano de fundo.

6 Selecione Preservar Transparência para limitar o preenchimento às áreas da camada que contêm pixels. (Consulte “Bloqueio de camadas” na página 254.)

7 Selecione uma opção de Acabamento:

Raio de Difusão Define quanto a aresta de difusão se estende em relação à distância interna e externa da borda de seleção. Insira um valor em pixels.

Suavização de Serrilhado Cria uma transição mais fina entre pixels na seleção e pixels adjacentes, preenchendo parcialmente os pixels das arestas da seleção.

Para obter mais informações sobre essas opções, consulte “Suavização das arestas das seleções” na página 221.

8 Clique em OK.

Como traçar demarcadores com cores

O comando Traçar Demarcador pinta a borda de um demarcador. Esse comando permite criar um traçado de pintura (usando as configurações atuais das ferramentas de pintura) que acompanha qualquer demarcador. Isso é completamente diferente do efeito de camada de traçado, que não imita o efeito de nenhuma das ferramentas de pintura.

Importante: *Ao traçar um demarcador, os valores de cores aparecem na camada ativa. Certifique-se de que uma camada padrão ou de plano de fundo esteja ativa antes de completar as etapas abaixo. (Você não pode traçar um demarcador quando uma máscara, texto, preenchimento, ajuste ou a camada de objeto inteligente estão ativos.)*



Demarcador selecionado (à esquerda) e traçado (à direita)

Como traçar um demarcador usando as opções atuais de Traçar demarcador

1 Selecione o demarcador no painel Demarcadores.

2 Clique no botão Traçar Demarcador na parte inferior do painel Demarcadores. Cada vez que você clica no botão Traçar demarcador, a opacidade do traçado aumentará e, dependendo das opções do pincel, fará com que ele pareça mais espesso.

Como traçar um demarcador e especificar opções

1 Selecione o demarcador no painel Demarcadores.

2 Selecione a ferramenta de pintura ou de edição para traçar o demarcador. Na barra de opções, defina as opções da ferramenta e especifique um pincel.

Para obter informações sobre configurações específicas de ferramentas, consulte “Como borrar áreas da imagem” na página 161 e “Sobre ferramentas, opções e painéis de pintura” na página 295.

3 Para traçar o demarcador, siga um destes procedimentos:

- Clique no botão Traçar Demarcador , na parte inferior do painel Demarcadores, com a tecla Alt (Windows) e Option (Mac OS) pressionada.
- Arraste o demarcador até o botão Traçar Demarcador com a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) pressionada.

- No menu do painel Demarcadores, escolha Traçar Demarcador. Se o demarcador selecionado for um componente de demarcador, esse comando será alterado para Traçar Subdemarcador.

4 Na caixa de diálogo Traçar demarcador, escolha uma ferramenta, se não selecionou uma na etapa 2. Para simular pinceladas feitas à mão, selecione Simular pressão. Ou desmarque esta opção para criar traçados mais lineares e por igual.

5 Clique em OK.

Mais tópicos da Ajuda

"Traçado de uma seleção ou camada com cor" na página 327

Capítulo 11: Filtros

Noções básicas sobre filtros

Uso de filtros

É possível usar filtros para limpar ou retocar fotos, aplicar efeitos artísticos especiais, que deixam a imagem com a aparência de um croqui ou de uma pintura impressionista, ou criar transformações exclusivas usando distorções e efeitos de iluminação. Os filtros fornecidos pela Adobe estão no menu Filtro. Alguns filtros fornecidos por desenvolvedores de terceiros estão disponíveis como plug-ins. Depois de instalados, esses filtros de plug-in aparecem na parte inferior do menu Filtro.

Os Filtros Inteligentes, aplicados aos Objetos Inteligentes, permitem usar filtros de forma não destrutiva. Os Filtros inteligentes são armazenados como efeitos de camadas no painel Camadas e podem ser reajustados a qualquer momento, trabalhando nos dados da imagem original presentes no Objeto inteligente. Para obter mais informações sobre os Efeitos do Filtro Inteligente e a edição não destrutiva, consulte “Edição não destrutiva” na página 275.

Para usar um filtro, escolha o comando apropriado no submenu do menu Filtro. Estas diretrizes podem ajudá-lo a escolher filtros:

- Os filtros são aplicados à camada ativa visível ou a uma seleção.
- Para imagens de 8 bits por canal, a maioria dos filtros pode ser aplicada cumulativamente por meio da Galeria de Filtros. Todos podem ser aplicados individualmente.
- Os filtros não podem ser aplicados a imagens no modo Bitmap ou de cores indexadas.
- Alguns filtros funcionam somente em imagens RGB.
- Todos os filtros podem ser aplicados a imagens de 8 bits.
- Os seguintes filtros podem ser aplicados a imagens de 16 bits: Dissolver, Ponto de fuga, Desfoque médio, Desfoque, Desfoque maior, Desfoque de caixa, Desfoque gaussiano, Desfoque de lente, Desfoque de movimento, Desfoque radial, Desfoque de superfície, Desfoque de forma, Correção de lente, Adicionar ruído, Remover manchas, Poeira e Rabiscos, Mediana, Reduzir ruído, Fibras, Nuvens, Nuvens por diferença, Reflexo de flash, Tornar nítido, Tornar arestas nítidas, Tornar mais nítido, Aplicação inteligente de nitidez, Máscara de nitidez, Entalhe, Indicação de arestas, Solarização, Desentrelaçamento, Cores NTSC, Personalizado, Alta freqüência, Máximo, Mínimo e Deslocamento.
- Os seguintes filtros podem ser aplicados a imagens de 32 bits: Desfoque Médio, Desfoque de Caixa, Desfoque Gaussiano, Desfoque de Movimento, Desfoque Radial, Desfoque de Forma, Desfoque de Superfície, Adicionar Ruído, Nuvens, Reflexo de Flash, Aplicação Inteligente de Nitidez, Máscara de Nitidez, Desentrelaçamento, Cores NTSC, Entalhe, Alta Freqüência, Máximo, Mínimo e Deslocamento.
- Alguns filtros são totalmente processados em RAM. Se o seu computador não tem memória RAM suficiente disponível para processar um efeito de filtro, poderá ocorrer uma mensagem de erro.

Mais tópicos da Ajuda

“Sobre os módulos de plug-in” na página 41

Aplicação de um filtro no menu Filtro

É possível aplicar um filtro à camada ativa ou ao Objeto Inteligente. Os filtros aplicados ao Objeto Inteligente não são destrutivos e podem ser reajustados em qualquer momento.

1 Siga um destes procedimentos:

- Para aplicar um filtro a uma camada inteira, verifique se ela está ativa ou selecionada.
- Para aplicar um filtro à área de uma camada, selecione essa área.
- Para aplicar um filtro não destrutivo de modo que seja possível alterar as configurações desse filtro posteriormente, selecione o Objeto Inteligente que contém o conteúdo da imagem a ser filtrada.

2 Escolha um filtro nos submenus do menu Filtro.

Se nenhuma caixa de diálogo for exibida, isso significará que o efeito de filtro foi aplicado.

3 Se uma caixa de diálogo ou a Galeria de Filtros for exibida, insira os valores ou selecione as opções e clique em OK.

A aplicação de filtros a imagens grandes pode levar muito tempo, mas é possível visualizar o efeito na caixa de diálogo do filtro. Arraste na janela de visualização para centralizar uma área específica da imagem. Em alguns filtros, é possível clicar na imagem para centralizá-la no local clicado. Clique no botão + ou – na janela de visualização para aplicar mais ou menos zoom.

Mais tópicos da Ajuda

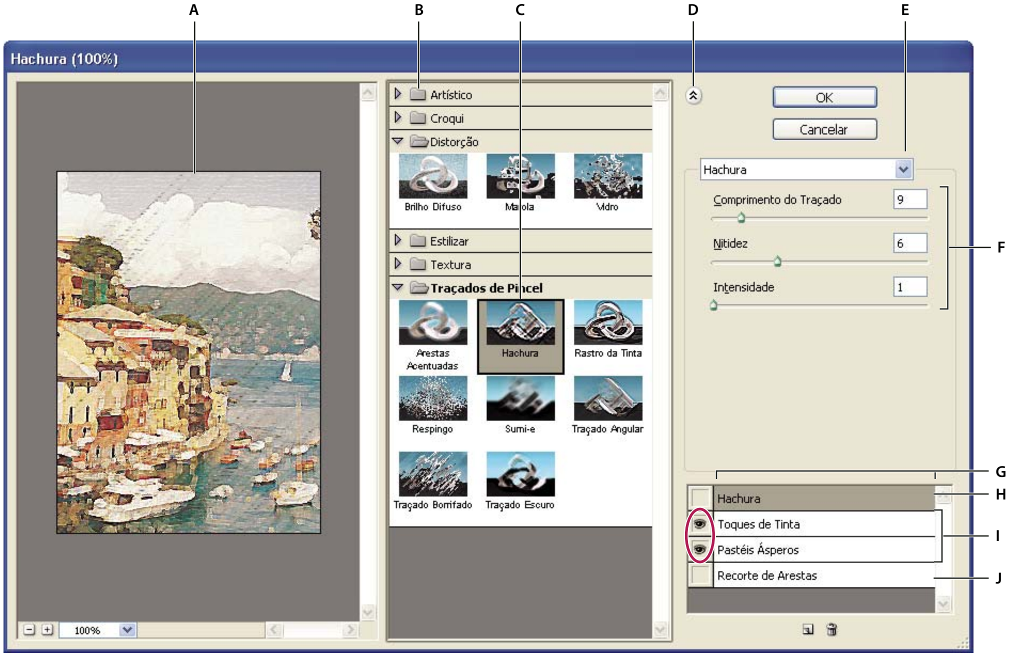
"Sobre filtros inteligentes" na página 279

"Edição não destrutiva" na página 275

"Visão geral da Galeria de Filtros" na página 359

Visão geral da Galeria de Filtros

A Galeria de Filtros fornece uma visualização de muitos filtros de efeitos especiais. É possível aplicar vários filtros, ativar ou desativar o efeito de um filtro, redefinir opções para um filtro e alterar a ordem na qual os filtros são aplicados. Quando estiver satisfeito com a visualização, aplique o filtro à imagem. Nem todos os filtros no menu Filtro estão disponíveis na Galeria de Filtros.



Caixa de diálogo Galeria de Filtros
A. *Visualizar* ***B.*** *Categoria de filtro* ***C.*** *Miniatura do filtro selecionado* ***D.*** *Mostrar/Ocultar miniaturas de filtro* ***E.*** *Menu pop-up Filtros* ***F.*** *Opções do filtro selecionado* ***G.*** *Lista dos efeitos de filtro a serem aplicados ou organizados* ***H.*** *Efeito de filtro selecionado mas não aplicado* ***I.*** *Efeitos de filtro aplicados cumulativamente mas não selecionados* ***J.*** *Efeito de filtro oculto*

Exibição da Galeria de Filtros

❖ Escolha Filtro > Galeria de Filtros. Clique no nome de uma categoria de filtro para que sejam exibidas miniaturas dos efeitos de filtro disponíveis.

Aplique mais zoom ou menos zoom à visualização

❖ Clique no botão + ou – na área de visualização ou escolha uma porcentagem de zoom.

Exibição de outra área da visualização

❖ Arraste na área de visualização com a ferramenta Mão.

Como ocultar miniaturas de filtros

❖ Clique no botão Mostrar/Ocultar na parte superior da galeria.

Aplicação de filtros da Galeria de Filtros

Os efeitos de filtro são aplicados na ordem selecionada. É possível reorganizar os filtros após sua aplicação, arrastando um nome de filtro para outra posição da lista de filtros aplicados. A reorganização dos efeitos de filtro pode alterar drasticamente a aparência da imagem. Clique no ícone do olho ao lado do filtro para ocultar o efeito na imagem da visualização. Para excluir filtros aplicados, selecione o filtro e clique no ícone Excluir Camada .

Para poupar tempo ao testar vários filtros, tente selecionar uma parte pequena, porém significativa, da imagem.

1 Siga um destes procedimentos:

- Para aplicar um filtro a uma camada inteira, verifique se ela está ativa ou selecionada.

- Para aplicar um filtro à área de uma camada, selecione essa área.
- Para aplicar um filtro não destrutivo de modo que seja possível alterar as configurações desse filtro posteriormente, selecione o Objeto Inteligente que contém o conteúdo da imagem a ser filtrada.

2 Escolha Filtro > Galeria de Filtros.

3 Clique em um nome de filtro para adicionar o primeiro filtro. Se necessário, clique no triângulo invertido, ao lado da categoria do filtro, para ver uma lista completa de filtros. Depois de adicionado, o filtro aparece na lista de filtros aplicados, no canto inferior direito da caixa de diálogo Galeria de Filtros.

4 Insira valores ou selecione opções para o filtro selecionado.

5 Siga um destes procedimentos:

- Para aplicar filtros cumulativamente, clique no ícone Nova Camada de Efeito e escolha um filtro adicional a ser aplicado. Repita este procedimento para adicionar mais filtros.
- Para reorganizar filtros aplicados, arraste o filtro até a nova posição na lista de filtros aplicados no canto inferior direito da caixa de diálogo Galeria de Filtros.
- Para remover filtros aplicados, selecione-os na lista de filtros aplicados e clique no ícone Excluir Camada .

6 Quando estiver satisfeito com os resultados, clique em OK.

Mais tópicos da Ajuda

"Sobre filtros inteligentes" na página 279

"Edição não destrutiva" na página 275

"Visão geral da Galeria de Filtros" na página 359

Efeitos de filtro de mesclagem e atenuação

O comando Atenuar altera os modos de opacidade e mesclagem de qualquer filtro, ferramenta de pintura, ferramenta de borracha ou ajuste de cor. Os modos de mesclagem do comando Atenuar são um subconjunto das opções das ferramentas de pintura e edição (com exceção dos modos Atrás e Apagar). Aplicar o comando Atenuar é semelhante a aplicar o efeito de filtro em uma camada separada e, em seguida, usar os controles de modo de mesclagem e opacidade da camada.

Nota: *O comando Atenuar também pode modificar os efeitos do uso do comando Dissolver e dos filtros de Traçados de Pincel.*

1 Aplique um filtro, um ajuste de cor ou uma ferramenta de pintura a uma imagem ou seleção.

2 Escolha Editar > Atenuar. Selecione a opção Visualizar para visualizar o efeito.

3 Arraste o controle deslizante para ajustar a opacidade de 0% (transparente) a 100%.

4 No menu Modo, escolha um modo de mesclagem.

Nota: *os modos de mesclagem Subexposição de Cores, Superexposição de Cores, Clarear, Escurecer, Diferença e Exclusão não funcionam em imagens Lab.*

5 Clique em OK.

Mais tópicos da Ajuda

"Modos de mesclagem" na página 316

"Sobre as camadas de ajuste e de preenchimento" na página 272

Dicas para criar efeitos especiais

Criação de efeitos da aresta Várias técnicas podem ser usadas para tratar as arestas de um efeito aplicado somente a parte de uma imagem. Para tornar uma aresta nítida, basta aplicar o filtro. Para tornar uma aresta suave, faça a difusão da aresta e aplique o filtro. Para obter um efeito de transparência, aplique o filtro e use o comando Atenuar para ajustar o modo de mesclagem e a opacidade da seleção.

Aplicação de filtros a camadas É possível aplicar filtros a camadas individuais ou a várias camadas, sucessivamente, para intensificar um efeito. Para que um filtro afete uma camada, a camada deve estar visível e conter pixels — por exemplo, uma cor de preenchimento neutra.

Aplicação de filtros a canais individuais É possível aplicar um filtro a um canal individual, aplicar um efeito diferente a cada canal de cor ou aplicar o mesmo filtro, mas com configurações diferentes.

Criação de planos de fundo Aplique efeitos a cores sólidas ou formas em tons de cinza para gerar vários planos de fundo e texturas. Em seguida, poderá desfocar essas texturas. Embora alguns filtros tenham pouco ou nenhum efeito quando aplicados a cores sólidas (por exemplo, Vidro), outros produzem efeitos interessantes.

Combinação de vários efeitos com máscaras ou imagens duplicadas Usar máscaras para criar áreas de seleção oferece maior controle sobre transições de um efeito para outro. Por exemplo, filtre a seleção criada com uma máscara.

Use também a ferramenta Pincel do Histórico para pintar um efeito de filtro em parte da imagem. Primeiro, aplique o filtro à imagem inteira. A seguir, no painel Histórico, retorne a imagem para seu estado antes da aplicação do filtro e configure a origem do pincel do histórico para o estado filtrado clicando no espaço à esquerda do estado do histórico. pinte a imagem.

Aprimoramento da qualidade e da consistência da imagem É possível disfarçar falhas, alterar ou melhorar imagens ou criar uma relação entre as imagens aplicando o mesmo efeito a todas elas. Use o painel Ações para gravar as etapas usadas para modificar uma imagem e, em seguida, aplicar essa ação a outras imagens.

Aprimoramento do desempenho do filtro

Alguns efeitos de filtro podem usar muita memória, principalmente quando aplicados a uma imagem de alta resolução.

❖ Para melhorar o desempenho, siga um dos seguintes procedimentos:

- Experimente filtros e configurações em uma pequena parte da imagem.
- Aplique o efeito a canais individuais — por exemplo, a cada canal RGB — se a imagem for grande e houver problemas de insuficiência de memória. (Com alguns filtros, os efeitos irão variar se aplicados aos canais, individualmente, e não ao canal composto, principalmente se o filtro modificar os pixels aleatoriamente.)
- Libere memória antes de executar o filtro usando o comando Descartar.
- Aloque mais RAM para o Photoshop. Se necessário, feche outros aplicativos para disponibilizar mais memória.
- Experimente alterar as configurações para melhorar a velocidade de filtros que usam muita memória, como Efeitos de Iluminação, Recorte de Arestas, Vitral, Cromo, Ondulação, Respingo, Traçado Borrifado e Vidro. (Por exemplo, com o filtro Vitral, aumente o tamanho da célula. Com o filtro Recorte de Arestas, aumente Simplicidade da Aresta ou diminua Fidelidade da Aresta, ou ambos.)
- Para imprimir em uma impressora de tons de cinza, converta uma cópia da imagem para tons de cinza antes de aplicar os filtros. Entretanto, a aplicação de um filtro a uma imagem colorida com subseqüente conversão em tons de cinza pode ter um efeito diferente da aplicação do filtro à versão da imagem em tons de cinza.

Mais tópicos da Ajuda

"Uso dos comandos Desfazer e Refazer" na página 42

Referência de efeitos de filtros

***Nota:** Informações completas sobre o uso de alguns filtros estão disponíveis em outras seções. Pesquise a Ajuda da Adobe para obter informações sobre os filtros de Nitidez, Desfoque, Correção de Lente, Desfoque de Lente, Redução de Ruído, Dissolução e Ponto de Fuga.*

Artísticos, filtros

Os filtros do submenu Artístico ajudam na obtenção de efeitos artísticos e de pintura para um projeto comercial e de belas-artes. Por exemplo, use o filtro Recorte de Arestas para colagens ou tipografia. Esses filtros reproduzem efeitos de mídias naturais ou tradicionais. Todos os filtros Artísticos podem ser aplicados com a Galeria de Filtros.

Lápis de Cor Desenha uma imagem usando lápis de cor em um plano de fundo sólido. As bordas são retidas e ficam com uma aparência de hachadura áspera; a cor de plano de fundo sólida é exibida nas áreas mais suaves.

Para obter um efeito de pergaminho, altere a cor do plano de fundo antes de aplicar o filtro Lápis de Cor a uma área selecionada.

Recorte de Arestas Faz com que uma imagem apareça como se fosse formada por recortes irregulares de papel colorido. As imagens de alto contraste aparecem como uma silhueta e as imagens coloridas são compostas de várias camadas de papel colorido.

Pincel a Seco Pinta as arestas da imagem usando a técnica de pincel a seco (entre óleo e aquarela). O filtro simplifica uma imagem, reduzindo sua faixa de cores a áreas de cor comuns.

Foto Granulada Aplica um padrão uniforme aos tons médios e de sombra. Um padrão mais suave e saturado é adicionado às áreas mais claras. Esse filtro é útil para eliminar bandas na mesclagem e unificar visualmente os elementos de diversas origens.

Afresco Pinta uma imagem com um estilo grosseiro, com pinceladas curtas, arredondadas e aplicadas de maneira apressada.

Néon Adiciona vários tipos de brilho aos objetos na imagem. Esse filtro é útil para colorir uma imagem enquanto suaviza sua aparência. Para selecionar uma cor de brilho, clique na caixa de brilho e selecione uma cor no Seletor de Cores.

Toques de Tinta Permite escolher entre vários tamanhos (de 1 a 50) e tipos de pincel para obter um efeito de pintura. Os tipos de pincel são Simples, Áspero Claro, Áspero Escuro, Nítido Largo, Borrão Largo e Cintilação.

Espátula Reduz os detalhes em uma imagem para proporcionar um efeito uma tela pintada com pouca tinta, revelando a textura subjacente.

Plastificação Reveste a imagem com plástico brilhante, acentuando os detalhes da superfície.

Arestas Posterizadas Reduz a quantidade de cores em uma imagem (posteriza) de acordo com a opção de posterização definida e localiza as arestas da imagem, desenhando linhas pretas sobre elas. As áreas amplas têm sombreamento simples e os detalhes delicados e escuros são distribuídos por toda a imagem.

Pastéis Ásperos Aplica traçados de giz pastel em um plano de fundo texturizado. Em áreas com cores brilhantes, o giz aparenta ser espesso com pouca textura e, em áreas mais escuras, aparenta estar raspado para revelar a textura.

Bastão de Borrar Suaviza uma imagem usando traços diagonais curtos para borrar ou manchar as áreas mais escuras. As áreas mais claras se tornam mais brilhantes e perdem os detalhes.

Esponja Cria imagens com áreas altamente texturizadas de cores contrastantes, simulando o efeito de pintura de esponja.

Tinta-Base Pinta a imagem sobre um plano de fundo texturizado e, em seguida, pinta a imagem final sobre ele.

Aquarela Pinta a imagem em estilo de aquarela usando um pincel médio carregado com água e cor, simplificando detalhes. Quando ocorrem alterações de tons significativas nas arestas, o filtro satura a cor.

Filtros de Desfoque

Os filtros de Desfoque suavizam uma seleção ou uma imagem inteira e são úteis nos retoques. Eles suavizam as transições criando pixels intermediários próximos às arestas sólidas de linhas definidas e áreas sombreadas em uma imagem.



Antes (esquerda) e depois (direita) de usar o filtro de Desfoque de Lente e plano de fundo é desfocado, mas o primeiro plano permanece nítido.

***Nota:** Para aplicar um filtro de Desfoque às arestas de uma camada, desmarque a opção Bloquear pixels transparentes no painel Camadas.*

Médio Localiza a cor média de uma imagem ou seleção e preenche-a com a cor para criar uma aparência suave. Por exemplo, se for selecionada uma área de grama, o filtro alterará essa área em uma correção homogênea de verde.

Desfoque e Desfoque Maior Eliminam o ruído nos locais em que ocorrem transições de cores significativas em uma imagem. Os filtros de Desfoque suavizam as transições criando pixels intermediários próximos às arestas sólidas de linhas definidas e áreas sombreadas. O efeito do filtro Desfoque Maior é três ou quatro vezes mais intenso que o do filtro Desfoque.

Desfoque de Caixa Desfoca uma imagem com base no valor da cor média de pixels adjacentes. Esse filtro é útil para criar efeitos especiais. É possível ajustar o tamanho da área usada para calcular o valor médio de um determinado pixel; um raio maior resulta um desfoque maior.

Desfoque Gaussiano Desfoca rapidamente uma seleção de acordo com um valor ajustável. O termo *gaussiano* refere-se à curva em forma de sino gerada quando o Photoshop aplica uma média ponderada aos pixels. O filtro Desfoque Gaussiano adiciona detalhes de baixa de freqüência e pode produzir um efeito embaçado.

***Nota:** Quando Desfoque Gaussiano, Desfoque de caixa, Desfoque de movimento ou Desfoque de forma são aplicados à área selecionada de uma imagem, eles ocasionalmente produzem resultados visualmente inesperados perto das arestas da seleção. Isso ocorre porque esses filtros de desfoque usam dados da imagem de fora da área selecionada para criar os novos pixels embaçados dentro da área selecionada. Por exemplo, caso a seleção represente uma área do plano de fundo a ser desfocada mas mantendo a nitidez do primeiro plano, as arestas da área de plano de fundo embaçada serão contaminadas por cores do primeiro plano, produzindo um contorno nebuloso e turvo em volta do primeiro plano. Para evitar esse efeito nesses casos, você pode usar o Desfoque inteligente ou o Desfoque de lente.*

Desfoque de Lente Adiciona desfoque a uma imagem, dando o efeito de uma profundidade de campo mais estreita, para que alguns objetos da imagem permaneçam em foco e outras áreas fiquem desfocadas. Consulte "Adição de desfoque de lente" na página 171.

Desfoque de Movimento Desfoca na direção (de –360º a +360º) e com intensidade (de 1 a 999) especificadas. O efeito do filtro é semelhante a tirar uma foto de um objeto em movimento com um tempo de exposição fixo.

Desfoque Radial Simula o desfoque de uma câmera com zoom ou rotativa para produzir um desfoque suave. Escolha Giro para desfocar as linhas circulares concêntricas e especifique um grau de rotação. Escolha Zoom para desfocar linhas radiais, como se aplicasse mais zoom ou menos zoom à imagem, e especifique um valor de 1 a 100. A qualidade do desfoque varia entre Rascunho, para resultados rápidos mas granulados, ou Boa e Máxima para resultados mais suaves, que são totalmente diferentes entre si, exceto em uma seleção grande. Especifique a origem do desfoque arrastando o padrão na caixa Centro do Desfoque.

Desfoque de Forma Usa o núcleo especificado para criar o desfoque. Escolha um núcleo na lista de predefinições de formas personalizadas e use o controle deslizante de raio para ajustar o tamanho. Para carregar diferentes bibliotecas de formas, clique no triângulo e faça a escolha na lista. O raio determina o tamanho do núcleo. Quanto maior for o núcleo, maior será o desfoque.

Desfoque Inteligente Desfoca uma imagem com precisão. É possível especificar o raio, o limiar e a qualidade do desfoque. O valor de Raio determina o tamanho da área procurada para pixels diferentes. O valor de Limiar determina o nível de diferença dos pixels antes de serem afetados. Também é possível definir um modo para toda a seleção (Normal) ou para as bordas das transições de cores (Somente Arestas e Sobrepor Arestas). Nos locais em que ocorrem contrastes significativos, Somente Arestas aplica arestas pretas e brancas, e Sobrepor Arestas aplica arestas brancas.

Desfoque de Superfície Desfoca uma imagem preservando as arestas. Esse filtro é útil para criar efeitos especiais e para remover ruídos ou granulação. A opção Raio especifica o tamanho da área amostrada para o desfoque. A opção Limiar controla o grau de divergência dos valores de tons de pixels adjacentes em relação ao valor de pixel central, antes de fazerem parte do desfoque. Os pixels com diferenças de valor de tom menores que o valor de Limiar são excluídos do desfoque.

Traçados de Pincel, filtros

Assim como os filtros Artísticos, os filtros de Traçados de Pincel dão uma aparência de pintura ou arte-final utilizando diferentes efeitos de traçado de pincel e tinta. Alguns filtros adicionam granulado, pintura, ruído, detalhe de aresta ou textura. Todos os filtros de Traçados de Pincel podem ser aplicados por meio da Galeria de Filtros.

Arestas Acentuadas Acentua as arestas de uma imagem. Quando o controle de brilho das arestas é definido como um valor alto, os traços lembram giz branco e, quando definido como um valor baixo, lembram tinta preta.

Traçado Angular Pinta novamente uma imagem usando traçados diagonais, com áreas mais claras e escuras pintadas em traçados que seguem direções opostas.

Hachura Preserva os detalhes e as características da imagem original, ao mesmo tempo em que adiciona textura e torna as arestas mais ásperas nas áreas coloridas, simulando hachuras a lápis. A opção Intensidade (com valores de 1 a 3) determina o número de passes de hachura.

Traçado Escuro Pinta áreas escuras com traçados curtos, estreitos e escuros e, as áreas mais claras, com traçados longos e brancos.

Rastro de Tinta Redesenha uma imagem com linhas finas e delicadas sobre os detalhes originais, em estilo bico-de-pena.

Respingo Reproduz o efeito de um aerógrafo. Aumentar as opções simplifica o efeito geral.

Traço Borrifado Pinta novamente uma imagem usando suas cores dominantes, com traçados de cores borrifados angulares.

Sumi-e Pinta uma imagem em estilo japonês, como se um pincel totalmente saturado fosse aplicado ao papel de arroz. Sumi-e cria arestas suaves e desfocadas, com muito preto.

Distorção, filtros

Os filtros de Distorção distorcem geometricamente uma imagem, criando efeitos 3D ou outros efeitos de remodelagem. Observe que esses filtros podem usar muita memória. Os filtros Brilho Difuso, Vidro e Marola podem ser aplicados com a Galeria de Filtros.

Brilho Difuso Aplica acabamento a uma imagem como se ela estivesse sendo visualizada através de um filtro de difusão suave. O filtro adiciona ruído branco transparente e o brilho desaparece a partir do centro de uma seleção.

Mesclar Usa uma imagem chamada de *mapa de mesclagem* para determinar como distorcer uma seleção. Por exemplo, ao usar um mapa de mesclagem em forma de parábola, é possível criar uma imagem que pareça ter sido impressa sobre um tecido preso pelas pontas.

Vidro Faz com que uma imagem pareça como se estivesse sendo visualizada através de diferentes tipos de vidro. Você pode escolher um efeito de vidro ou criar sua própria superfície de vidro como um arquivo do Photoshop e aplicá-la. É possível ajustar as configurações de escala, distorção e suavidade. Ao usar os controles de superfície com um arquivo, siga as instruções para o filtro Mesclagem.

Marola Adiciona ondulações espaçadas aleatoriamente à superfície da imagem, dando a aparência de estar dentro da água.

Sucção Comprime uma seleção. Um valor positivo até 100% desloca uma seleção em direção ao centro; um valor negativo até – 100% desloca uma seleção para fora.

Coordenadas Polares Converte uma seleção de suas coordenadas retangulares em polares e vice-versa, de acordo com uma opção selecionada. Use esse filtro para criar uma anamorfose cilíndrica – forma de arte comum no século XVIII – em que a imagem distorcida parece normal quando visualizada em um cilindro espelhado.

Ondulação Cria um padrão de ondulação em uma seleção, como ondas na superfície de um lago. Para ter maior controle, use o filtro Ondas. Entre as opções estão a quantidade e o tamanho das ondulações.

Cisalhamento Distorce uma imagem ao longo de uma curva. Especifique a curva arrastando a linha na caixa. É possível ajustar qualquer ponto ao longo da curva. Clique em Padrões para fazer a curva voltar a ser uma linha reta. Além disso, escolha como tratar as áreas sem distorção.

Esferização Cria um efeito 3D aos objetos, colocando uma seleção ao redor de uma forma esférica, distorcendo a imagem e ajustando-a ao tamanho da curva selecionada.

Redemoinho Gira uma seleção de maneira mais nítida no centro do que nas arestas. A especificação de um ângulo produz um padrão de redemoinho.

Ondas Funciona tanto quanto o filtro Ondulação, mas com maior controle. As opções são o número de geradores de onda, o comprimento (distância de uma crista de onda para a próxima), a altura e o tipo da onda: Senoidal (ondulado), Triângulo ou Quadrado. A opção Tornar Aleatório aplica valores aleatórios. Pode-se também definir áreas sem distorção.

Ziguezague Distorce uma seleção radialmente, dependendo do raio dos pixels da seleção. A opção Cristas define o número de reversões de direção de ziguezague, do centro para a aresta da seleção. Também é possível identificar a diposição dos pixels: Ondulações Concêntricas desloca os pixels para o canto superior esquerdo ou para o canto inferior direito, Fora do Centro desloca os pixels na direção ou para fora do centro da seleção e No centro gira os pixels ao redor do centro.

Ruído, filtros

Os filtros de Ruído adicionam ou removem *ruídos* ou pixels com níveis de cores distribuídos aleatoriamente. Isso ajuda a mesclar a seleção com os pixels adjacentes. Os filtros de Ruído podem criar texturas incomuns ou remover áreas com problemas, como poeira e rabiscos.

Adicionar Ruído Aplica pixels aleatórios a uma imagem, simulando o efeito de tirar fotografias em filme de alta velocidade. Esse filtro pode ser usado também para reduzir bandas em seleções difusas ou em preenchimentos graduais ou para dar uma aparência mais realista a áreas muito retocadas. As opções de distribuição de ruído são Uniforme e Gaussiano. Uniforme distribui valores de cor de ruído usando números aleatórios entre 0 e mais ou menos o valor especificado, criando um efeito sutil. Gaussiano distribui valores de cor de ruído ao longo de uma curva em forma de sino, criando um efeito manchado. A opção Monocromático aplica o filtro apenas aos elementos de tons da imagem, sem alterar as cores.

Remover Manchas Detecta as arestas em uma imagem (áreas em que ocorrem alterações de cor significativas) e desfoca toda a seleção, exceto essas arestas. Esse desfoque remove o ruído, ao mesmo tempo, preservando os detalhes.

Poeira e Rabiscos Reduz o ruído alterando os pixels diferentes. Para obter um equilíbrio entre tornar nítida a imagem e ocultar os defeitos, experimente várias combinações de configurações de Raio e Limiar. Outra alternativa é aplicar o filtro em áreas selecionadas da imagem. Consulte também "Aplicação do filtro Poeira e Rabiscos" na página 373.

Mediana Reduz o ruído em uma imagem ao mesclar o brilho de pixels dentro de uma seleção. O filtro procura pixels de brilho semelhante no raio de uma seleção de pixel, descartando pixels muito diferentes dos adjacentes, e substitui o pixel central pelo valor de brilho mediano dos pixels procurados. Esse filtro é útil para eliminar ou reduzir o efeito de movimento de uma imagem.

Reduzir Ruído Reduz o ruído, preservando as arestas com base nas configurações do usuário que afetam toda a imagem ou canais individuais. Consulte "Redução do ruído da imagem e de artefatos JPEG" na página 166.

Pixelização, filtros

Os filtros no submenu Pixelização definem com nitidez uma seleção, agrupando os pixels de valores de cor semelhantes em células.

Meio-Tom em Cores Simula o efeito de usar uma tela de meio-tom ampliada em cada canal da imagem. Para cada canal, o filtro divide a imagem em retângulos e substitui cada um deles por um círculo. O tamanho do círculo é proporcional ao brilho do retângulo. Consulte "Aplicação do filtro Meio-Tom em Cores" na página 374.

Cristalizar Agrupa pixels em uma cor sólida, em forma poligonal.

Facetar Agrupa pixels de cores sólidas ou semelhantes em blocos de pixels de cores semelhantes. Use este filtro para fazer uma imagem digitalizada parecer pintada à mão ou uma imagem realista lembrar uma pintura abstrata.

Fragmentar Cria quatro cópias dos pixels na seleção, calcula sua média e desloca-os um em relação ao outro.

Meia-Tinta Converte uma imagem em um padrão aleatório de áreas em preto e branco ou com cores totalmente saturadas em uma imagem colorida. Para usar o filtro, escolha um padrão de pontilhamento no menu Tipo da caixa de diálogo Meia-Tinta.

Mosaico Agrupa pixels em blocos quadrados. Os pixels em um determinado bloco têm a mesma cor, e as cores dos blocos representam as cores na seleção.

Pontilhar Decompõe a cor de uma imagem em pontos posicionados de maneira aleatória, como em uma pintura de pontilhismo, e utiliza a cor do plano de fundo como uma área de tela de pintura entre os pontos.

Acabamento, filtros

Os filtros de Acabamento criam formas 3D, padrões de nuvens, padrões de refração e reflexões de luz simuladas em uma imagem. Também é possível manipular objetos em espaço 3D, criar objetos 3D (cubos, esferas e cilindros) e preenchimentos de textura a partir de arquivos em tons de cinza para produzir efeitos de iluminação semelhantes a 3D.

Nuvens Gera um padrão de nuvens suaves utilizando valores aleatórios que variam entre as cores de primeiro plano e de plano de fundo. Para gerar um padrão de nuvens mais completo, mantenha a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) pressionada ao selecionar Filtro > Acabamento > Nuvens. Ao aplicar o filtro Nuvens, os dados da imagem da camada ativa são substituídos.

Nuvens por Diferença Usa valores gerados aleatoriamente que variam entre a cor de primeiro plano e a cor de plano de fundo para produzir um padrão de nuvens. O filtro mescla os dados de nuvem com os pixels existentes da mesma maneira que o modo Diferença mescla cores. Na primeira vez que este filtro for escolhido, partes da imagem serão invertidas em um padrão de nuvens. A aplicação do filtro diversas vezes cria padrões de ondulação e veios que lembram a textura do mármore. Ao aplicar o filtro Nuvens por Diferença, os dados da imagem da camada ativa são substituídos.

Fibras Cria a aparência de fibras entrelaçadas usando as cores do primeiro plano e do plano de fundo. Use o controle deslizante de Variação para controlar a variação das cores (um valor baixo produz traços de cores longos e um valor alto resulta em fibras curtas com uma distribuição mais variada de cores). O controle deslizante de Intensidade controla a aparência de cada fibra. Uma definição baixa produz uma trança frouxa e uma definição alta produz fibras curtas. Clique no botão Tornar Aleatório para alterar a aparência do padrão; clique no botão inúmeras vezes até encontrar um padrão que o agrade. Ao aplicar o filtro Fibras, os dados da imagem da camada ativa são substituídos.

Experimente adicionar uma camada de ajuste de mapa de degradê para colorir as fibras.

Reflexo de Flash Simula a refração causada pela aplicação de uma luz brilhante na lente da câmera. Especifique um local para o centro do brilho clicando em qualquer ponto dentro da miniatura da imagem ou arrastando sua mira.

Efeitos de Iluminação Permite produzir inúmeros efeitos de iluminação em imagens RGB variando 17 estilos de luz, três tipos de luz e quatro conjuntos de propriedades da luz. Use também texturas de arquivos em tons de cinza (chamados de *mapas de relevo*) para produzir efeitos semelhantes a 3D e salvar seus próprios estilos para que possam ser usados em outras imagens. Consulte "Adição de efeitos de iluminação" na página 375.

Nota: *Os Efeitos de luz não estão disponíveis na versão de 64 bits do Mac OS.*

Filtros Tornar Nítido

Os filtros Tornar Nítido recuperam o foco de imagens desfocadas aumentando o contraste dos pixels adjacentes.

Tornar Nítido e Nitidez Maior Gera foco em uma seleção e melhora sua clareza. O filtro Tornar Mais Nítido aplica um efeito de nitidez mais intenso que o do filtro Tornar Nítido.

Tornar Arestas Nítidas e Máscara de Nitidez Localizam as áreas na imagem em que ocorrem alterações de cor significativas e aplicam nitidez a elas. O filtro Tornar Arestas Nítidas aplica nitidez apenas às arestas, preservando a suavidade geral da imagem. Use este filtro para dar nitidez às arestas sem especificar um valor. Para correção profissional de cores, use o filtro Máscara de Nitidez para ajustar o contraste dos detalhes da aresta e produzir uma linha mais clara e outra mais escura em cada lado da aresta. Esse processo realça a aresta e cria a ilusão de uma imagem mais nítida.

Aplicação Inteligente de Nitidez Torna nítida uma imagem permitindo definir o algoritmo de nitidez ou controlar a intensidade da nitidez que ocorre em sombras e realces. Esta é a maneira recomendada de se ajustar a nitidez caso você não tenha um filtro de nitidez em particular em mente. Consulte "Ajuste da nitidez usando a Aplicação Inteligente de Nitidez" na página 167.

Mais tópicos da Ajuda

"Ajuste de nitidez e desfoque da imagem" na página 166

Croqui, filtros

Os filtros no submenu Croqui adicionam textura às imagens, em geral para obter um efeito 3D. Os filtros também são úteis para criar uma aparência de belas-artes ou de desenho à mão livre. Muitos dos filtros de Croqui usam as cores do primeiro plano e do plano de fundo ao redesenhar a imagem. Todos os filtros de Croqui podem ser aplicados com a Galeria de Filtros.

Baixo-Relevo Transforma uma imagem para que ela pareça entalhada em baixo relevo e iluminada para acentuar as variações na superfície. As áreas escuras da imagem assumem a cor do primeiro plano, enquanto as cores claras usam a cor do plano de fundo.

Giz e Carvão Redesenha realces e tons médios com um plano de fundo cinza, de tom médio sólido, com giz grosso. As áreas de sombra são substituídas por linhas de carvão pretas na diagonal. O carvão é desenhado na cor do primeiro plano e o giz, na cor do plano de fundo.

Carvão Cria um efeito borrado e posterizado. As arestas principais são desenhadas energicamente, enquanto os tons médios são traçados de maneira diagonal. O carvão é a cor do primeiro plano e o plano de fundo é a cor do papel.

Cromo Trata a imagem como se ela fosse uma superfície de cromo polida. Os realces são os pontos altos e as sombras são os pontos baixos na superfície refletora. Após aplicar o filtro, use a caixa de diálogo Níveis para adicionar mais contraste à imagem.

Crayon Conté Reproduz a textura de escuro denso e branco puro do Crayon Conté em uma imagem. O filtro Crayon Conté usa a cor do primeiro plano para as áreas escuras e a cor do plano de fundo para as áreas claras. Para obter um efeito mais real, altere a cor do primeiro plano para uma das cores comuns de Crayon Conté (preto, sépia, vermelho sangue) antes de aplicar o filtro. Para obter um efeito mais suave, altere a cor do plano de fundo para branco, adicione algumas cores do primeiro plano ao plano de fundo branco e aplique o filtro.

Bico de Pena Usa traçados de tinta finos e lineares para capturar os detalhes da imagem original. O efeito é especialmente impressionante com imagens digitalizadas. O filtro substitui a cor na imagem original, usando a cor do primeiro plano para a tinta e a cor do plano de fundo para o papel.

Matriz de Meio-Tom Simula o efeito de uma tela de meio-tom, ao mesmo tempo que mantém a faixa contínua de tons.

Papel de Carta Cria uma imagem que parece ter sido criada com papel feito à mão. O filtro simplifica as imagens e combina os efeitos dos filtros Estilizar > Entalhe e Textura > Granulado. As áreas escuras da imagem aparecem como perfurações na camada superior do papel, revelando a cor do plano de fundo.

Fotocópia Simula o efeito de fotocopiar uma imagem. Grandes áreas escuras tendem a ser copiadas apenas ao redor de suas arestas, enquanto tons médios são transformados em preto ou branco sólido.

Gesso Molda uma imagem em gesso 3D e, em seguida, aplica cor ao resultado usando as cores do primeiro plano e do plano de fundo. As áreas escuras são elevadas, enquanto as áreas claras são em baixo-relevo.

Reticulação Simula a redução e a distorção controladas da emulsão do filme para criar uma imagem que pareça estar concentrada nas áreas de sombra e levemente granulada nos realces.

Estampa Simplifica a imagem para que pareça ter sido criada com um carimbo de borracha ou de madeira. Esse filtro é mais usado com imagens em preto e branco.

Arestas Rasgadas Reconstrói a imagem para que pareça ter sido composta por pedaços de papel rasgado e aplica cor à imagem usando as cores do primeiro plano e do plano de fundo. Esse filtro é especialmente útil para objetos de alto contraste ou texto.

Papel Molhado Usa toques manchados que parecem pintados em papel fibroso e úmido, fazendo as cores escorrerem e se mesclarem.

Estilização, filtros

Os filtros de Estilização produzem um efeito pintado ou impressionista em uma seleção, deslocando os pixels, localizando e aumentando o contraste em uma imagem. Depois de usar filtros como Indicação de Arestas e Traçado do Contorno, que realçam as arestas, é possível aplicar o comando Inverter para contornar as arestas de uma imagem colorida com linhas coloridas ou contornar as arestas de uma imagem em tons de cinza com linhas brancas.

Difusão Mistura os pixels em uma seleção para suavizar o foco de acordo com a opção selecionada: Normal move os pixels aleatoriamente (ignorando valores de cor), Somente Escurecer substitui pixels claros por pixels mais escuros, e Somente Clarear substitui pixels escuros por pixels mais claros. Anisotrópico mistura os pixels na direção da menor alteração na cor.

Entalhe Faz com que uma seleção pareça elevada ou estampada, convertendo sua cor de preenchimento em cinza e traçando as arestas com a cor de preenchimento original. As opções incluem um ângulo de entalhe (de –360°, para rebaixar a superfície, a +360° para elevar a superfície), uma altura e uma porcentagem (de 1% a 500%) para a intensidade de cor dentro da seleção. Para manter as cores e os detalhes ao criar o entalhe, use o comando Atenuar depois de aplicar o filtro Entalhe.

Extrusão Aplica uma textura 3D a uma seleção ou camada. Consulte “Aplicação do filtro Extrusão” na página 374.

Indicação de Arestas Identifica as áreas da imagem com transições significativas e acentua as arestas. Assim como o filtro Traçado do Contorno, Indicação de Arestas contorna as arestas de uma imagem com linhas escuras sobre um plano de fundo branco, sendo útil para criar uma borda em torno de uma imagem.

Arestas Brilhantes Identifica as arestas de cor e adiciona a elas um brilho de néon. Esse filtro pode ser aplicado cumulativamente.

Solarização Mescla uma imagem negativa e uma imagem positiva — semelhante à rápida exposição de um filme fotográfico à luz durante a revelação.

Ladrilhos Decompõe a imagem em uma série de ladrilhos, criando um deslocamento entre a seleção e sua posição original. Escolha uma das seguintes opções para preencher a área entre os ladrilhos: a cor do plano de fundo, a cor do primeiro plano, uma versão invertida da imagem ou uma versão inalterada da imagem, que coloca a versão lado a lado na parte superior da original e revela parte da imagem original subjacente às arestas colocadas lado a lado.

Traçado do Contorno Localiza as transições das principais áreas de brilho e contorna-as delicadamente para cada canal de cor, gerando um efeito semelhante às linhas de um mapa de contorno. Consulte “Aplicação do filtro Traçado do Contorno” na página 374.

Vento Insere pequenas linhas horizontais na imagem para criar um efeito de vento. Os métodos são: Vento, que é a opção normal; Rajada, para um efeito de vento mais forte; e Em Ziguezague, que desloca as linhas de vento na imagem.

Textura, filtros

Use os filtros de Textura para simular a aparência de profundidade ou substância ou para adicionar uma aparência orgânica.

Craquelé Pinta uma imagem em uma superfície de gesso em alto relevo, produzindo uma fina rede de fendas que segue os contornos da imagem. Use esse filtro para criar um efeito de entalhe com imagens que contêm inúmeros valores de cor ou tons de cinza.

Granulado Adiciona textura à imagem simulando tipos diferentes de granulado — Normal, Suave, Pó, Maciço, Contrastante, Aumentado, Pontilhado, Horizontal, Vertical e Manchados, disponíveis no menu Tipo de Granulado.

Ladrilhos do Mosaico Aplica acabamento à imagem para que pareça estar composta de pedaços pequenos ou ladrilhos e adiciona argamassa entre os ladrilhos. (Em contrapartida, o filtro Pixelização > Mosaico divide a imagem em blocos de pixels de cores diferentes.)

Bordado Divide uma imagem em vários quadrados preenchidos com a cor predominante nessa área da imagem. Esse filtro reduz ou aumenta aleatoriamente a profundidade do ladrilho para reproduzir realces e sombras.

Vitral Pinta novamente uma imagem como células adjacentes de cor única contornadas pela cor do primeiro plano.

Texturizador Aplica a textura selecionada ou criada para uma imagem.

Filtros de Vídeo

O submenu Vídeo contém os filtros Desentrelaçamento e Cores NTSC.

Desentrelaçamento Suaviza imagens em movimento capturadas em vídeo, removendo as linhas pares ou ímpares entrelaçadas em uma imagem de vídeo. Opte por substituir as linhas descartadas por duplicação ou interpolação.

Cores NTSC Restringe o gamut das cores aos gamuts aceitáveis para reprodução em televisão, evitando que as cores excessivamente saturadas sangrem pelas linhas de digitalização da televisão.

Outros filtros

Os filtros no submenu Outros permitem criar filtros personalizados, utilizar filtros para modificar máscaras, deslocar uma seleção em uma imagem e fazer ajustes rápidos de cor.

Personalizada Permite criar um efeito de filtro personalizado. Com o filtro Personalizado, é possível alterar os valores de brilho de cada pixel na imagem, de acordo com uma operação matemática predefinida conhecida como *convolução*. Cada pixel recebe um novo valor com base nos valores de pixels adjacentes. A operação é semelhante aos cálculos Adicionar e Subtrair para canais.

É possível salvar os filtros personalizados criados e usá-los em outras imagens do Photoshop. Consulte “Criação de um filtro Personalizado” na página 375.

Alta Freqüência Mantém os detalhes de aresta no raio especificado, nos locais em que ocorrem transições nítidas de cores, e suprime o restante da imagem. (Um raio de 0,1 pixel mantém apenas os pixels de aresta.) O filtro remove os detalhes de baixa freqüência de uma imagem e tem um efeito oposto ao do filtro Desfoque Gaussiano.

É útil aplicar o filtro Alta Freqüência a uma imagem de tons contínuos antes de usar o comando Limiar ou converter a imagem em modo Bitmap. O filtro é útil para extrair linhas de arte e grandes áreas em preto e branco de imagens digitalizadas.

Máximo e Mínimo São úteis para modificar máscaras. O filtro Máximo tem o efeito de aplicar uma *restrição* — ampliando áreas brancas e restringindo áreas pretas. O filtro Mínimo tem o efeito de aplicar uma *dispersão* — aumentando áreas pretas e reduzindo áreas brancas. Como no filtro Mediana, os filtros Máximo e Mínimo examinam cada um dos pixels de uma seleção. Dentro do raio especificado, os filtros Máximo e Mínimo substituem o valor de brilho do pixel atual pelo maior ou menor valor de brilho dos pixels adjacentes.

Deslocamento Move uma seleção de uma quantidade horizontal ou vertical especificada, deixando um espaço vazio no local original da seleção. É possível preencher a área vazia com a cor do plano de fundo atual, com outra parte da imagem ou com o preenchimento de sua escolha, se a seleção estiver próxima à aresta de uma imagem.

Filtros da Digimarc

Os filtros da Digimarc incorporam uma marca d'água digital a uma imagem para armazenar informações de copyright.

Nota: Os plug-ins da Digimarc requerem um sistema operacional de 32 bits. Eles não têm suporte nas versões de 64 bits do Windows e Mac OS.

Mais tópicos da Ajuda

"Inclusão de informações digitais de copyright" na página 446

Ponto de Fuga

O recurso Ponto de fuga preserva a perspectiva correta nas edições de imagens que contêm planos em perspectiva (por exemplo, os lados de um edifício ou qualquer objeto retangular).

Mais tópicos da Ajuda

"Como trabalhar no Ponto de Fuga" na página 191

Aplicação de filtros específicos

Carregamento de imagens e texturas para filtros

Para produzir seus efeitos, alguns filtros carregam e usam outras imagens, como texturas e mapas de mesclagem. Esses filtros incluem Crayon Conté, Mesclagem, Vidro, Efeitos de iluminação, Pastel, Texturizador, Tinta-Base e Personalizado. Nem todos os filtros carregam imagens ou texturas da mesma maneira.

1 Escolha o filtro desejado no submenu apropriado.

2 Na caixa de diálogo do filtro, escolha Carregar textura no menu pop-up Textura, e localize e abra uma imagem de textura.

Todas as texturas devem estar no formato do Photoshop. A maioria dos filtros usa somente as informações de tons de cinza de um arquivo colorido.

Definição de controles de textura e superfície de vidro

Os filtros Pastéis Ásperos, Tinta-Base, Vidro, Crayon Conté e Texturizador apresentam opções de texturização. Essas opções fazem com que as imagens pareçam ter sido pintadas sobre texturas, como tela e tijolo, ou vistas através de superfícies, como blocos de vidro ou vidro congelado.

1 No menu Filtro, escolha Artístico > Pastéis Ásperos, Artístico > Tinta-Base, Distorção > Vidro, Croqui > Crayon Conté ou Textura > Texturizador.

2 Para Textura, escolha um tipo de textura ou escolha Carregar Textura para especificar um arquivo do Photoshop.

3 Arraste o controle deslizante Escala para aumentar ou diminuir o tamanho do padrão da textura.

4 Arraste o controle deslizante de Relevo (se estiver disponível) para ajustar a profundidade da superfície da textura.

5 Selecione Inverter para reverter as sombras e os realces na textura.

6 Para Direção da Luz (se estiver disponível), indique a direção a partir da qual a fonte de luz emite luz sobre a textura.

Definição de áreas sem distorção

Os filtros Mesclagem, Cisalhamento e Ondas, no submenu Distorção, e o filtro Deslocamento, no submenu Outros, permitem tratar as áreas não definidas (ou desprotegidas) pelo filtro das seguintes maneiras:

Preencher com Lado Oposto Preenche o espaço indefinido com o conteúdo da aresta oposta da imagem.

Repetir Pixels da Aresta Estende as cores de pixels na aresta da imagem na direção especificada. Se os pixels da aresta tiverem cores diferentes, poderão surgir bandas.

Definir como Plano de Fundo (somente no filtro Deslocamento) Preenche a área selecionada com a cor do plano de fundo atual.

Aplicação do filtro Poeira e Rabiscos

1 Escolha Filtro > Ruído > Poeira e Rabiscos.

2 Se necessário, ajuste a proporção de zoom para visualização até que a área com o ruído esteja visível.

3 Arraste o controle deslizante de Limiar para a esquerda, até o 0, para desativar o valor. Dessa maneira, todos os pixels na seleção ou na imagem podem ser examinados.

O valor de Limiar determina o nível de diferença dos pixels antes de serem eliminados.

Nota: *O controle deslizante de Limiar oferece maior controle para valores entre 0 e 128 — a faixa mais comum para imagens — do que para valores entre 128 e 255.*

4 Arraste o controle deslizante de Raio para a esquerda ou direita, ou insira um valor na caixa de texto entre 1 e 16 pixels. O valor de Raio determina o tamanho da área procurada para pixels diferentes.

O aumento do raio desfoca a imagem. Use o menor valor que possa eliminar os defeitos.

5 Aumente o limiar gradativamente inserindo um valor ou arrastando o controle deslizante até o maior valor possível que possa eliminar os defeitos.

Aplicação do filtro Mesclagem

O filtro Mesclagem desloca uma seleção usando um valor de cor do mapa de mesclagem – 0 é o deslocamento negativo máximo, 255 é o deslocamento positivo máximo, e um valor de cinza de 128 não produz mesclagem. Se um mapa tiver um canal, a imagem será deslocada ao longo de uma diagonal definida pelas proporções de escala na horizontal e na vertical. Se o mapa tiver mais de um canal, o primeiro canal controlará a mesclagem horizontal e o segundo, a mesclagem vertical.

O filtro cria mapas de mesclagem, usando um arquivo compactado salvo em formato Adobe Photoshop. (Não há suporte para imagens no modo de bitmap.)

1 Escolha Filtro > Distorção > Mesclagem.

2 Insira a escala para a extensão da mesclagem.

Quando as escalas horizontal e vertical são definidas como 100%, a maior mesclagem é de 128 pixels (porque o cinza médio não produz mesclagem).

3 Se o mapa de mesclagem tiver tamanho diferente da seleção, especifique o modo de ajuste do mapa à imagem: selecione Ajustar-se ao Tamanho para redimensionar o mapa ou Lado a Lado para preencher a seleção repetindo o mapa em um padrão.

4 Escolha Preencher com Lado Oposto ou Repetir Pixels da Aresta para determinar como as áreas da imagem sem distorção serão tratadas.

5 Clique em OK.

6 Selecione e abra o mapa de mesclagem. A distorção será aplicada à imagem.

Aplicação do filtro Meio-Tom em Cores

1 Escolha Filtro > Pixelização > Meio-Tom em Cores.

2 Insira um valor em pixels entre 4 e 127, no raio máximo de um ponto de meio-tom.

3 Digite um valor de ângulo da tela (o ângulo do ponto a partir da horizontal verdadeira) para um ou mais canais:

- No caso de imagens em Tons de Cinza, use apenas o canal 1.
- No caso de imagens RGB, use os canais 1, 2 e 3, que correspondem aos canais vermelho, verde e azul.
- No caso de imagens CMYK, use os quatro canais, que correspondem aos canais ciano, magenta, amarelo e preto.
- Clique em Padrões para retornar todos os ângulos da tela a seus valores padrão.

4 Clique em OK.

Aplicação do filtro Extrusão

1 Escolha Filtro > Estilizar > Extrusão.

2 Escolha um tipo 3D:

- Blocos cria objetos com uma face frontal quadrada e quatro faces laterais. Para preencher a face frontal de cada bloco com sua cor média, selecione Faces Frontais Sólidas. Para preencher a face frontal com a imagem, cancele a seleção de Faces Frontais Sólidas.
- Pirâmides cria objetos com quatro lados triangulares que se encontram em um ponto.

3 Insira um valor na caixa de texto Tamanho para determinar o comprimento de qualquer lado da base do objeto, de 2 a 255 pixels.

4 Insira um valor na caixa de texto Profundidade para indicar em que distância máxima o objeto deve aparecer para se sobressair na tela, de 1 a 255.

5 Escolha uma opção de profundidade:

- Aleatória, para dar a cada bloco ou pirâmide uma profundidade arbitrária.
- Com Base em Níveis, para que a profundidade de cada objeto corresponda a seu brilho – áreas com brilho se elevam mais que áreas escuras.

6 Selecione Mascarar Blocos Incompletos para ocultar qualquer objeto que ultrapasse a seleção.

Aplicação do filtro Traçado do Contorno

1 Escolha Filtro > Estilizar > Traçado do Contorno.

2 Escolha uma opção de Aresta para contornar as áreas na seleção: Inferior contorna áreas em que os valores de cor de pixels estão abaixo do nível especificado e Superior contorna áreas em que os valores de cor estão acima desse nível.

3 Digite um limite (Nível) para avaliação dos valores de cor (nível tonal), de 0 a 255. Experimente ver quais valores resultam em melhores detalhes na imagem.

Use o painel Informações no modo Tons de cinza para identificar o valor de cor que será traçado. Insira o valor na caixa de texto Nível.

Mais tópicos da Ajuda

"Trabalhar com o painel Informações" na página 29

Criação de um filtro Personalizado

1 Escolha Filtro > Outros > Personalizado. A caixa de diálogo Personalizar exibe uma grade de caixas de texto para que sejam inseridos valores numéricos.

2 Selecione a caixa de texto central, que representa o pixel que está sendo avaliado. Insira o valor, de –999 a +999, pelo qual será multiplicado o valor de brilho desse pixel.

3 Selecione uma caixa de texto que representa um pixel adjacente. Insira o valor pelo qual o pixel dessa posição será multiplicado.

Por exemplo, para multiplicar por 2 o valor de brilho do pixel imediatamente à direita do pixel atual, digite 2 na caixa de texto à direita da caixa central.

4 Repita as etapas 2 e 3 para todos os pixels que devem ser incluídos na operação. Não é necessário inserir valores em todas as caixas de texto.

5 Para Escala, insira o valor pelo qual será dividida a soma dos valores de brilho dos pixels incluídos no cálculo.

6 Para Deslocamento, digite o valor que será somado ao resultado do cálculo da escala.

7 Clique em OK. O filtro personalizado é aplicado a cada pixel na imagem.

Use os botões Salvar e Carregar para salvar e usar novamente os filtros personalizados.

Adição de efeitos de iluminação

Aplicação do filtro Efeitos de Iluminação

O filtro Efeitos de Iluminação permite produzir uma grande variedade de efeitos de iluminação em imagens RGB. Use também texturas de arquivos em tons de cinza (chamados de *mapas de relevo*) para produzir efeitos semelhantes a 3D e salvar seus próprios estilos para que possam ser usados em outras imagens.

Nota: *O filtro de Efeitos de luz funciona somente em imagens RGB e não está disponível em versões de 64 bits do Mac OS.*

1 Escolha Filtro > Acabamento > Efeitos de Iluminação.

2 Para Estilo, escolha um estilo.

3 Para Tipo de Luz, escolha um tipo. Se estiver usando várias luzes, selecione Ativar e cancele a seleção para respectivamente ativar ou desativar cada uma delas.

4 Para alterar a cor da luz, clique na caixa de cores na área Tipo de Luz da caixa de diálogo.

O Seletor de Cores escolhido na caixa de diálogo Preferências Gerais é aberto.

5 Para configurar as propriedades de luz, arraste o controle deslizante correspondente para as seguintes opções:

Reflexo Determina o quanto a superfície reflete a luz (como na superfície de um pedaço de papel fotográfico) de Fosco (baixa reflexão) a Cintilante (alta reflexão).

Material Determina qual tem mais reflexo: a luz ou o objeto sobre o qual a luz se projeta. Plástico reflete a cor da luz; Metálico reflete a cor do objeto.

Exposição Aumenta (valores positivos) ou diminui (valores negativos) a luz. O valor 0 não tem efeito.

Ambiente Difunde a luz como se fosse combinada com outra luz em uma sala, como a luz solar ou uma luz fluorescente. Escolha o valor 100 para usar apenas a fonte de luz ou –100 para remover a fonte de luz. Para alterar a cor da luz ambiente, clique na caixa de cores e use o Seletor de Cores que é exibido

Para duplicar uma luz, arraste-a dentro da janela de visualização com a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) pressionada.

6 Para usar um preenchimento de textura, escolha um canal em Canal de Textura.

Tipos de efeitos de iluminação

É possível escolher entre vários tipos de luz:

Omnidirecional Faz a luz brilhar em todas as direções, a partir da posição imediatamente acima da imagem – como uma lâmpada sobre um pedaço de papel.

Direcional Faz a luz brilhar a partir de um ponto distante, sem alterar o ângulo da luz – assim como o sol.

Spot Aplica um feixe de luz elíptico. A linha na janela de visualização define a direção e o ângulo da luz, e as alças definem as arestas da elipse.

Ajuste de uma luz Omnidirecional

1 Escolha Filtro > Acabamento > Efeitos de Iluminação.

2 Para Tipo de Luz, escolha Omnidirecional.

3 Ajuste a luz:

- Para mover a luz, arraste o círculo central.
- Para aumentar ou diminuir a intensidade da luz (como uma luz se aproximando ou se afastando), arraste uma das alças que definem as arestas do efeito.

Ajuste da luz direcional usando a janela de visualização

1 Escolha Filtro > Acabamento > Efeitos de Iluminação.

2 Para Tipo de Luz, escolha Direcional.

3 Ajuste a luz:

- Para mover a luz, arraste o círculo central.
- Para alterar a direção da luz, arraste a alça no final da linha para girar o ângulo da luz. Arraste com a tecla Ctrl (Windows) ou Command (Mac OS) pressionada para manter a altura da luz (comprimento da linha) constante.
- Para alterar a altura da luz, arraste a alça do final da linha. Encurte a linha para obter luz brilhante e alongue-a para obter uma luz menos intensa. Uma linha muito curta produz uma luz branca pura, e uma linha muito comprida não produz luz. Arraste pressionando a tecla Shift para manter o ângulo constante e alterar a altura da luz (comprimento da linha).

Ajuste do spot usando a janela de visualização

1 Escolha Filtro > Acabamento > Efeitos de Iluminação.

2 Para Tipo de Luz, escolha Spot.

3 Ajuste a luz:

- Para mover a luz, arraste o círculo central.

- Para aumentar o ângulo da luz, arraste a alça para encurtar a linha. Para diminuir o ângulo, arraste para alongar a linha.
- Para esticar a elipse ou girar a luz, arraste uma das alças. Arraste com a tecla Shift pressionada para manter o ângulo constante e alterar apenas o tamanho da elipse. Arraste com a tecla Ctrl (Windows) ou Command (Mac OS) pressionada para manter o tamanho constante e alterar o ângulo ou a direção da luz de spot.
- Para definir o foco da luz (ou intensidade da luz de spot) e controlar a elipse que será preenchida com luz, arraste o controle deslizante de Intensidade: a intensidade total (valor 100) é a mais brilhante, a intensidade normal é de aproximadamente 50, a intensidade negativa remove a luz e a intensidade de -100 não produz luz. Use o controle deslizante de Foco para controlar a intensidade de luz preenchida na elipse.

Estilos de Efeitos de Iluminação

Use o menu Estilo, na caixa de diálogo Efeitos de Iluminação, para escolher entre 17 estilos de luz. Crie também seu próprio estilo de iluminação, adicionando luzes à configuração Padrão. O filtro Efeitos de Iluminação requer pelo menos uma fonte de luz. Apenas uma luz pode ser editada por vez, mas todas as luzes adicionadas são usadas para criar o efeito.

Spot em 45 graus Uma luz de spot amarela com intensidade média (17) e foco amplo (91).

Omni Azul Uma luz omnidirecional azul transparente com intensidade máxima (85) e sem foco.

Círculo de Luz Quatro luzes de spot. Branca tem intensidade máxima (100) e foco concentrado (8). Amarela tem intensidade forte (88) e foco concentrado (3). Vermelha tem intensidade média (50) e foco concentrado (0). Azul tem intensidade máxima (100) e foco médio (25).

Transversal Uma luz de spot branca com intensidade média (35) e foco amplo (69).

Transversal Abaixo Duas luzes de spot brancas com intensidade média (35) e foco amplo (100).

Padrão Uma luz de spot branca de intensidade média (35) e foco amplo (69).

Cinco Luzes Abaixo/Cinco Luzes Acima Cinco luzes de spot abaixo ou acima com intensidade máxima (100) e foco amplo (60).

Luz de Farol Uma luz omnidirecional amarela com intensidade média (46).

Luz de Projetor Uma luz de spot branca com intensidade média (35) e foco amplo (69).

Direcional Paralela Uma luz direcional azul com intensidade máxima (98) e sem foco.

Luzes RGB Luzes vermelha, azul e verde que produzem uma luz de intensidade média (60) e foco amplo (96).

Luzes Diretas Suaves Duas luzes direcionais sem foco, uma branca e outra azul. A luz branca tem intensidade suave (20). A luz azul tem intensidade média (67).

Omni Suave Uma luz omnidirecional suave de intensidade média (50).

Luz de Spot Suave Uma luz de spot branca com intensidade máxima (98) e foco amplo (100).

Três Abaixo Três luzes de spot brancas com intensidade suave (35) e foco amplo (96).

Luz de Spot Tripla Três luzes de spot com intensidade fraca (35) e foco amplo (100).

Adição ou exclusão de uma luz

❖ Na caixa de diálogo Efeitos de Iluminação, escolha uma das seguintes opções:

- Para adicionar uma luz, arraste o ícone de luz, na parte inferior da caixa de diálogo, para a área de visualização. Repita conforme desejado com até 16 luzes, no máximo.

- Para excluir uma luz, arraste-a pelo círculo central até o ícone Excluir, parte direita inferior da janela de visualização.

Como criar, salvar ou excluir um estilo de Efeitos de Iluminação

❖ Na caixa de diálogo Efeitos de Iluminação, escolha uma das seguintes opções:

- Para criar um estilo, escolha Padrão para Estilo e arraste o ícone de lâmpada, na parte inferior da caixa de diálogo, até a área de visualização. Repita conforme desejado com até 16 luzes, no máximo.
- Para salvar um estilo, clique em Salvar, atribua um nome ao estilo e clique em OK. Os estilos salvos incluem todas as configurações de cada luz e são exibidos no menu Estilo sempre que a imagem é aberta.
- Para excluir um estilo, escolha-o e clique em Excluir.

Uso do Canal de Textura nos Efeitos de Iluminação

O Canal de Textura na caixa de diálogo Efeitos de Iluminação permite controlar os efeitos de iluminação usando imagens em tons de cinza (denominadas *mapas de relevo*) que você adiciona à imagem como canais alfa. É possível adicionar qualquer imagem em tons de cinza à imagem como um canal alfa ou criar um novo canal alfa e adicionar textura a esse canal. Para obter um efeito de texto entalhado, use um canal com texto branco sobre um plano de fundo preto ou vice-versa.

1 Se necessário, adicione um canal alfa à imagem. Siga um destes procedimentos:

- Para usar uma textura com base em outra imagem (por exemplo, de tecido ou água), converta essa imagem em tons de cinza e, em seguida, arraste o canal de tons de cinza dessa imagem para a imagem atual.
- Arraste um canal alfa existente de outra imagem para a imagem atual.
- Crie um canal alfa na imagem e, em seguida, adicione textura a esse canal.

2 Na caixa de diálogo Efeitos de Iluminação, escolha um canal no menu Canal de Textura: um canal alfa adicionado ou o canal Vermelho, Verde ou Azul da imagem.

3 Selecione Branco Está Alto para elevar as partes brancas do canal a partir da superfície. Cancele a seleção dessa opção para elevar as partes escuras.

4 Arraste o controle deslizante de Altura para variar a textura de Plana (0) a Montanhosa (100).

Mais tópicos da Ajuda

"Criação e edição de máscaras de canais alfa" na página 236

Capítulo 12: Texto

Criação de textos

Texto no Adobe Photoshop consiste em contornos de texto com base em vetores - formas matematicamente definidas que descrevem as letras, números e símbolos de um *tipo de fonte*. Muitas faces de texto estão disponíveis em mais de um formato: os mais comuns deles são Type 1 (também chamados de fontes PostScript), TrueType, OpenType, New CID e CID não protegido (somente para japonês).

O Photoshop preserva os contornos de texto com base em vetores e os usa quando você redimensiona o texto, salva um arquivo PDF ou EPS ou imprime a imagem em uma impressora PostScript. Como resultado, é possível produzir textos com arestas bem definidas e independentes de resolução.

Se importar camadas do tipo bitmap criadas em versões mais antigas do Photoshop ou Photoshop Elements, escolha Camada > Texto > Atualizar todas as camadas de texto para converter em tipo de vetor.

Sobre camadas de tipo

Importante: *camadas de texto não são criadas para imagens em modo Multicanal, Bitmap ou Cores Indexadas, porque esses modos não oferecem suporte para camadas. Nesses modos, o texto é exibido no plano de fundo como texto rasterizado.*

Quando você cria um texto, uma nova camada de texto é adicionada ao painel Camadas. Depois de criar uma camada de texto, é possível editar o texto e aplicar comandos de camada.

Depois de fazer uma alteração em uma camada de texto que necessita de rasterização, o Photoshop converte os contornos de texto com base em vetores em pixels. O texto rasterizado não tem mais os contornos em vetores e não é editável como texto. Consulte “Rasterização de camadas de texto” na página 386.

É possível fazer as seguintes alterações em uma camada de texto e, ainda, editar o texto:

- Alterar a orientação do texto.
- Aplicar suavização de serrilhado.
- Converter entre texto de ponto e texto de parágrafo.
- Criar um demarcador de trabalho a partir do texto.
- Aplique os comandos de transformação do menu Editar, exceto para Perspectiva e Distorção.

  Nota: *para transformar parte da camada de texto, é necessário primeiro rasterizar a camada de texto.*

- Utilize estilos de camada.
- Utilize atalhos de preenchimento .
- Distorça o texto para adaptá-lo a várias formas.

Mais tópicos da Ajuda

“Criar o tipo ao longo ou dentro de um demarcador” na página 405

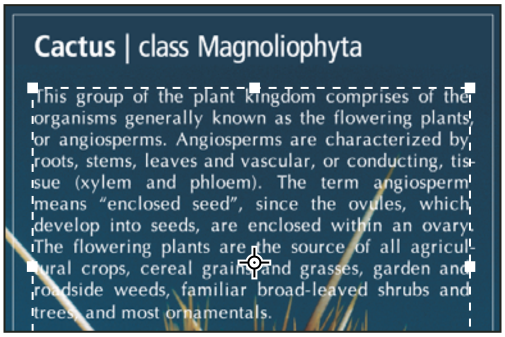
“Exibição e definição de opções de texto asiático” na página 411

“Edição de textos” na página 382

Inserção de texto

Há três maneiras de criar textos: em um ponto, dentro de um parágrafo e em um demarcador.

- *Texto de ponto* é uma linha de texto horizontal ou vertical que começa quando você clica na imagem. Inserir texto em um ponto é uma maneira útil de adicionar algumas palavras em sua imagem.
- *Texto de parágrafo* utiliza limites para controlar o fluxo de caracteres, seja horizontal ou verticalmente. Essa maneira de inserir texto é útil quando você deseja criar um ou mais parágrafos, como em uma brochura.



Texto inserido como texto de ponto (na parte superior) e em uma caixa delimitadora (na parte inferior)

- O *texto em um demarcador* flui pela aresta de um demarcador aberto ou fechado. Ao digitar o texto horizontalmente, os caracteres aparecem ao longo do demarcador perpendicularmente à linha de base. Ao digitar o texto verticalmente, os caracteres aparecem ao longo do demarcador paralelamente à linha de base. Em ambos os casos, o texto flui na direção em que os pontos foram adicionados ao demarcador.

  Se você inserir mais texto do que cabe em um limite de parágrafo ou ao longo de um demarcador, uma pequena caixa ou círculo contendo um sinal de mais (+) será exibida no lugar de uma alça no canto do ponto delimitador ou do ponto de ancoragem no final do demarcador.

Clicar em uma imagem com uma ferramenta de texto coloca essa ferramenta de texto no modo de edição. Quando a ferramenta está no modo de edição, é possível inserir e editar caracteres e também executar outros comandos em vários menus. No entanto, algumas operações exigem que as alterações sejam confirmadas primeiramente na camada de texto. Para determinar se uma ferramenta de texto está no modo de edição, procure na barra de opções: se você visualizar o botão Confirmar ✓ e o botão Cancelar ⃠, a ferramenta de texto está no modo de edição.

Mais tópicos da Ajuda

"Ferramentas" na página 15

"Criar o tipo ao longo ou dentro de um demarcador" na página 405

Inserção de texto de ponto

Ao inserir texto de ponto, cada linha de texto é independente, ou seja, a linha aumenta ou diminui à medida que é editada, mas não há quebra para a próxima linha. O texto inserido é exibido em uma nova camada de texto.

1. Selecione a ferramenta Texto Horizontal T ou a ferramenta Texto Vertical ↓T.
2. Clique na imagem para definir um ponto de inserção do texto. O pequeno traço no ponteiro em forma de I marca a linha de base do texto (a linha imaginária na qual o texto se apóia). Para textos verticais, a linha de base marca o eixo central dos caracteres.
3. Selecione opções de texto adicionais na barra de opções, no painel Caractere ou no painel Parágrafo.
4. Insira os caracteres. Para iniciar uma nova linha, pressione (Windows) ou Return (Mac OS).

Nota: também é possível transformar o texto de ponto no modo de edição. Mantenha a tecla Ctrl (Windows) ou Command (MacOS) pressionada. Uma caixa delimitadora é exibida em torno do texto. É possível segurar uma alça para dimensionar ou inclinar o texto. Também é possível girar a caixa delimitadora.

5 Ao terminar de inserir ou editar o texto, siga um destes procedimentos:

- Clique no botão Confirmar ✓ na barra de opções.
- Pressione a tecla Enter no teclado numérico.
- Pressione Ctrl+Enter (Windows) ou Command+Return (Mac OS).
- Selecione qualquer ferramenta na caixa de ferramentas, clique no painel Camadas, Canais, Demarcadores, Ações, Histórico ou Estilos ou selecione qualquer comando de menu disponível.

Inserção de texto de parágrafo

Ao inserir texto de parágrafo, são feitas quebras de linhas de texto para ajustar as dimensões da caixa delimitadora. É possível inserir vários parágrafos e selecionar uma opção de justificação de parágrafo.

Você pode redimensionar a caixa delimitadora, fazendo com que o texto flua dentro do retângulo ajustado. É possível ajustar a caixa delimitadora enquanto digita o texto ou depois de criar a camada de texto. Você pode também utilizar a caixa delimitadora para redimensionar, girar e inclinar o texto.

1 Selecione a ferramenta Texto Horizontal T ou a ferramenta Texto Vertical ↓T.

2 Siga um destes procedimentos:

- Arraste diagonalmente para definir uma caixa delimitadora para o texto.
- Mantenha a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) conforme você clica ou arrasta para exibir a caixa de diálogo Tamanho do Texto de Parágrafo. Insira valores para Largura e Altura e clique em OK.

3 Selecione opções de texto adicionais na barra de opções, no painel Caractere, no painel Parágrafo ou no submenu Camada > Texto.

4 Insira os caracteres. Para iniciar um novo parágrafo, pressione Enter (Windows) ou Return (Mac OS). Se você inserir mais texto do que cabe em uma caixa delimitadora, o ícone de estouro ⊞ será exibido na caixa delimitadora.

5 Se desejar, redimensione, gire ou incline a caixa delimitadora.

6 Confirme a camada de texto, seguindo um destes procedimentos:

- Clique no botão Confirmar ✓ na barra de opções.
- Pressione a tecla Enter no teclado numérico.
- Pressione Ctrl+Enter (Windows) ou Command+Return (Mac OS).
- Selecione qualquer ferramenta na caixa de ferramentas, clique no painel Camadas, Canais, Demarcadores, Ações, Histórico ou Estilos ou selecione qualquer comando de menu disponível.

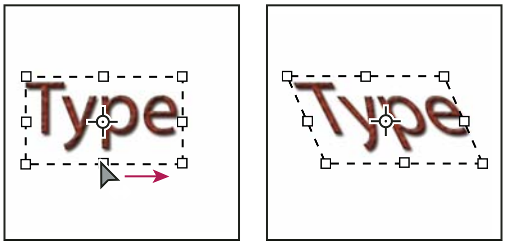
O texto inserido é exibido em uma nova camada de texto.

Redimensionamento ou transformação de uma caixa delimitadora de texto

❖ Exiba as alças da caixa delimitadora de texto de parágrafo. Com a ferramenta Texto T ativa, selecione a camada de texto no painel Camadas e clique no fluxo de texto na imagem.

Nota: é possível transformar o texto de ponto no modo de edição. Mantenha a tecla Ctrl (Windows) ou Command (Mac OS) pressionada e uma caixa delimitadora será exibida em torno do texto.

- Para redimensionar a caixa delimitadora, posicione o ponteiro sobre uma alça — ele se transforma em uma seta dupla — e arraste. Arraste com a tecla Shift pressionada para manter as proporções da caixa delimitadora.
- Para girar a caixa delimitadora, posicione o ponteiro fora da borda delimitadora - o ponteiro se transforma em uma seta curva de duas pontas - e arraste. Arraste com a tecla Shift pressionada para restringir a rotação a incrementos de 15°. Para alterar o centro da rotação, arraste o ponto do centro até um novo local, mantendo a tecla Ctrl (Windows) ou Command (Mac OS) pressionada. O ponto central pode estar fora da caixa delimitadora.
- Para inclinar a caixa delimitadora, mantenha a tecla Ctrl (Windows) ou Command (Mac OS) pressionada enquanto arrasta uma das alças centrais. O ponteiro se transforma em uma seta .



Inclinação do texto usando a caixa delimitadora

- Para redimensionar o texto ao redimensionar a caixa delimitadora, arraste uma alça de canto com a tecla Ctrl (Windows) ou Command (Mac OS) pressionada.
- Para redimensionar a caixa delimitadora no ponto do centro, arraste uma alça do canto mantendo a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) pressionada.

Conversão entre texto de ponto e texto de parágrafo

É possível converter texto de ponto em texto de parágrafo para ajustar o fluxo de caracteres dentro de uma caixa delimitadora. Ou, então, converter texto de parágrafo em texto de ponto para fazer cada linha de texto ficar em um fluxo independente das outras. Ao converter texto de parágrafo em texto de ponto, um retorno de carro é adicionado ao final de cada linha de texto (exceto na última linha).

1 Selecione a camada de texto no painel Camadas.

2 Escolha Camada > Texto > Converter para Texto de Ponto, ou Camada > Texto > Converter para Texto de Parágrafo.

Nota: quando você converte texto de parágrafo em texto de ponto, todos os caracteres que estouram a caixa delimitadora são excluídos. Para evitar a perda do texto, ajuste a caixa delimitadora para que todo o texto esteja visível antes da conversão.

Edição de texto

Edição de textos

1 Selecione a ferramenta Texto Horizontal ou a ferramenta Texto Vertical .

2 Selecione a camada de texto no painel Camadas ou clique no fluxo de texto para selecionar automaticamente uma camada de texto.

3 Posicione o ponto de inserção no texto e siga um destes procedimentos:

- Clique para definir o ponto de inserção.
- Selecione um ou mais caracteres que deseja editar.

4 Insira o texto como desejar.

5 Na barra de opções, execute um dos seguintes procedimentos:

- Clique no botão Confirmar ✓ para aplicar as alterações à camada de tipo.
- Clique no botão Cancelar ⃠ ou pressione ESC.

Mais tópicos da Ajuda

“Formatação de caracteres” na página 387

“Formatação de parágrafos” na página 400

“Espaçamento de linhas e caracteres” na página 396

“Escala e rotação do texto” na página 399

“Fontes” na página 391

Especificação de aspas curvas ou retas

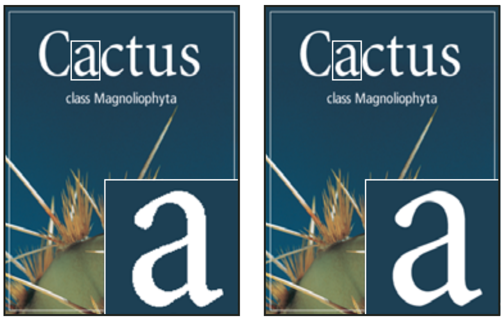
As *aspas tipográficas*, geralmente denominadas aspas curvas ou aspas inglesas, se confundem com as curvas da fonte. As aspas tipográficas são tradicionalmente utilizadas como aspas e apóstrofos. As *aspas retas* são tradicionalmente utilizadas como abreviações para pés e polegadas.

1 Escolha Editar > Preferências > Texto (Windows) ou Photoshop > Preferências > Texto (Mac OS).

2 Em Opções de Texto, selecione ou desmarque a opção Usar Aspas Inglesas.

Aplicação da suavização de serrilhado em uma camada de texto

A suavização de serrilhado permite produzir textos com arestas suaves, preenchendo parcialmente os pixels das arestas. Como resultado, as arestas do texto são mescladas com o plano de fundo.



Suavização de serrilhado definida como Nenhuma (à esquerda) e Sólida (à direita)

Ao criar texto para exibição na Web, lembre-se de que a suavização de serrilhado aumenta significativamente o número de cores na imagem original. Isso limita a capacidade de reduzir o número de cores na imagem e, portanto, de reduzir o tamanho do arquivo de imagem. A suavização de serrilhado também pode provocar o aparecimento de cores excedentes nas arestas do texto. Ao reduzir o tamanho do arquivo e limitar o número de cores, talvez seja melhor evitar a suavização de serrilhado, apesar das arestas serrilhadas. Você também pode utilizar texto maior que o usado em impressões. Um texto maior é melhor visualizado na Web e oferece mais liberdade na hora de decidir sobre a aplicação de suavização de serrilhado.

Nota: *ao utilizar a suavização de serrilhado, o texto pode receber acabamento de maneira inconsistente em tamanhos pequenos e resoluções baixas (como a resolução utilizada para imagens gráficas da Web). Para reduzir essa inconsistência, desmarque a opção Largura Fracionada no menu do painel Caractere.*

1 Selecione a camada de texto no painel Camadas.

2 Escolha uma opção no menu de suavização de serrilhado ªa na barra de opções ou no painel Caractere. Ou, escolha Camada > Texto e escolha uma opção no submenu.

Nula Não aplica nenhuma suavização de serrilhado

Nítida O texto é exibido o mais nítido possível

Bem Definida O texto é exibido um pouco nítido

Sólida O texto é exibido mais espesso

Suavidade O texto é exibido mais suave

Verificação e correção da ortografia

Quando você faz a verificação ortográfica em um documento, o Photoshop questiona todas as palavras que não estejam em seu dicionário. Se a palavra questionada estiver com ortografia correta, adicione-a ao dicionário. Se não estiver corretamente grafada, você poderá corrigi-la.

1 Se necessário, no painel Caractere, escolha um idioma no menu pop-up localizado na parte inferior do painel. Este é o dicionário que o Photoshop utiliza para verificar a ortografia.

2 (Opcional) Mostre ou desbloqueie as camadas de texto. O comando Verificar Ortografia não verifica a ortografia em camadas ocultas ou bloqueadas.

3 Siga um destes procedimentos:

- Selecione uma camada de texto.
- Para verificar um texto específico, selecione-o.
- Para verificar uma palavra, posicione o ponto de inserção sobre ela.

4 Escolha Editar > Verificar ortografia.

5 Se você selecionou uma camada de tipo e deseja verificar apenas a ortografia dessa camada, desmarque a opção Marcar Todas as Camadas.

6 Assim que o Photoshop encontrar palavras desconhecidas e outros possíveis erros, escolha uma destas opções:

Ignorar Continua a verificação ortográfica sem alterar o texto.

Ignorar todas Ignora a palavra questionada durante a verificação ortográfica do texto restante.

Alterar Corrige um erro ortográfico. Verifique se a palavra corretamente grafada está posicionada na caixa de texto Alterar Para e clique em Alterar. Se a palavra sugerida não for a desejada, selecione uma palavra diferente na caixa de texto Sugestões ou digite a palavra correta na caixa de texto Alterar Para.

Alterar todas Corrige todas as ocorrências do erro ortográfico no documento. Verifique se a palavra com ortografia correta está posicionada na caixa de texto Alterar Para.

Adicionar Armazena a palavra desconhecida no dicionário para que as próximas ocorrências não sejam apontadas como erros ortográficos.

Localização e substituição de texto

1 Siga um destes procedimentos:

- Selecione a camada que contém o texto a ser localizado e substituído. Coloque o ponto de inserção no início do texto que deseja pesquisar.
- Selecione uma camada não de texto, se tiver mais de uma camada de texto e desejar procurar em todas as camadas do documento.

Nota: *No painel Camadas, verifique se as camadas de texto a serem pesquisadas estão visíveis e desbloqueadas. O comando Localizar e Substituir Texto não verifica a ortografia em camadas ocultas ou bloqueadas.*

2 Escolha Editar > Localizar e Substituir Texto.

3 Na caixa O que Localizar, digite ou cole o texto que deseja localizar. Para alterar o texto, digite o novo texto na caixa de texto Alterar Para.

4 Selecione uma ou mais opções para refinar sua pesquisa.

Procurar Todas as Camadas Procura em todas as camadas do documento. Essa opção está disponível quando uma camada sem texto está selecionada no painel Camadas.

Para a Frente Procura a partir de um ponto de inserção no texto. Desmarque essa opção para procurar em todo o texto de uma camada, independentemente da posição do ponto de inserção.

Distinção Entre Maiúsculas e Minúsculas Procura uma palavra ou palavras com as maiúsculas e minúsculas exatamente iguais à do texto na caixa de texto O Que Localizar. Por exemplo, com essa opção selecionada, uma pesquisa de “Pré-Impresso” não localiza “Pré-impresso” nem “PRÉ-IMPRESSO”.

Somente Palavra Inteira Ignora o texto da pesquisa se ele fizer parte de uma palavra maior. Por exemplo, se você estiver procurando por “lado” como uma palavra inteira, a palavra “colado” é desconsiderada.

5 Clique em Localizar próxima para iniciar a pesquisa.

6 Clique em um dos seguintes botões:

Alterar Substitui o texto localizado pelo texto revisado. Para repetir a pesquisa, selecione Localizar Próxima.

Alterar todas Pesquisa e substitui todas as ocorrências do texto localizado.

Alterar/Localizar Substitui o texto localizado pelo texto revisado e, em seguida, pesquisa a próxima ocorrência.

Atribuição de um idioma para o texto

O Photoshop usa dicionários de idiomas para verificar a hifenização. Os dicionários de idiomas também são usados para verificar a ortografia. Cada dicionário contém milhares de palavras com separação silábica específica. É possível atribuir um idioma a um documento inteiro ou aplicá-lo em um texto selecionado.

A Association of Cacto-
philes

B Association of Cac-
tophiles

C Association des Cactophi-
les

Exemplos de hifenização para idiomas diferentes
A. *"Cactophiles" em Inglês (E.U.A)* ***B.*** *"Cactophiles" em Inglês (Reino Unido)* ***C.*** *"Cactophiles" em Francês*

1 Siga um destes procedimentos:

- Para inserir texto usando um dicionário de idioma específico, escolha o dicionário no menu pop-up no canto inferior esquerdo do painel Caractere. Em seguida, insira o texto.
- Para alterar o dicionário de um texto existente, selecione o texto e escolha o dicionário no menu pop-up, no canto inferior esquerdo do painel Caractere.

2 No painel Caractere, escolha o dicionário apropriado no menu pop-up, localizado no canto inferior esquerdo do painel.

Nota: *Se você selecionar um texto com vários idiomas ou se a camada de texto tiver vários idiomas, o menu pop-up no painel Caractere ficará desativado e a palavra "Vários" será exibida.*

Alteração da orientação de uma camada de texto

A orientação de uma camada de texto determina a direção das linhas de texto em relação à janela do documento (para texto de ponto) ou à caixa delimitadora (para texto de parágrafo). Quando uma camada de texto é vertical, o texto flui de cima para baixo; quando uma camada de texto é horizontal, o texto flui da esquerda para a direita. Não confunda a orientação de uma camada de texto com a direção dos caracteres em uma linha de texto.

1 Selecione a camada de texto no painel Camadas.

2 Siga um destes procedimentos:

- Selecione uma ferramenta de texto e clique no botão Orientação do Texto na barra de opções.
- Escolha Camada > Texto > Horizontal, ou escolha Camada > Texto > Vertical.
- Escolha Alterar a Orientação do Texto no menu do painel Caractere.

Rasterização de camadas de texto

Alguns comandos e ferramentas — como os efeitos de filtro e as ferramentas de pintura — não estão disponíveis para camadas de texto. É necessário rasterizar o texto antes de aplicar o comando ou usar a ferramenta. A *Rasterização* converte a camada de texto em uma camada normal e torna seu conteúdo não editável. Uma mensagem de aviso será exibida se você escolher um comando ou uma ferramenta que exija uma camada rasterizada. Algumas mensagens de aviso possuem um botão OK, que pode ser selecionado para rasterizar a camada.

❖ Selecione a camada de texto e escolha Camada > Rasterizar > Texto.

Formatação de caracteres

É possível definir atributos de texto antes de digitar caracteres ou redefini-los para alterar a aparência dos caracteres selecionados em uma camada de texto.

Antes de formatar caracteres individuais, é necessário selecioná-los. É possível selecionar um caractere, uma variedade de caracteres ou todos os caracteres em uma camada de texto.

Mais tópicos da Ajuda

“Espaçamento de linhas e caracteres” na página 396

“Formatação de parágrafos” na página 400

Seleção de caracteres

1 Selecione a ferramenta Texto Horizontal T ou a ferramenta Texto Vertical ↓T .

2 Selecione a camada de texto no painel Camadas ou clique no texto para selecionar automaticamente uma camada de texto.

3 Posicione o ponto de inserção no texto e siga um destes procedimentos:

- Arraste para selecionar um ou mais caracteres.
- Clique no texto e, em seguida, clique com a tecla Shift pressionada para selecionar uma faixa de caracteres.
- Escolha Selecionar > Todos para selecionar todos os caracteres na camada.
- Clique duas vezes em uma palavra para selecioná-la. Clique três vezes em uma linha para selecioná-la. Clique quatro vezes em um parágrafo para selecioná-lo. Clique cinco vezes em qualquer lugar no fluxo de texto para selecionar todos os caracteres em uma caixa delimitadora.
- Para usar as teclas de seta para selecionar caracteres, clique no texto e, em seguida, mantenha a tecla Shift pressionada e pressione a Seta para a Direita ou a Seta para a Esquerda. Para usar as teclas para selecionar palavras, mantenha as teclas Shift+Ctrl (Windows) ou Shift+Command (Mac OS) pressionadas e pressione a Seta para a Direita ou a Seta para a Esquerda.

4 Para selecionar todos os caracteres em uma camada sem posicionar o ponto de inserção no fluxo de texto, selecione a camada de texto no painel Camadas e clique duas vezes no ícone de texto da camada.

Importante: *Selecionar e formatar caracteres em uma camada de texto coloca a ferramenta Texto no modo de edição.*

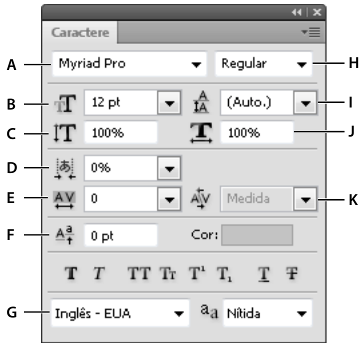
Visão geral do painel Caractere

O painel Caractere fornece opções de formatação de caracteres. Algumas opções de formatação também estão disponíveis na barra de opções.

É possível exibir o painel Caractere, executando um dos seguintes procedimentos:

- Escolha Janela > Caractere ou clique na guia do painel Caractere se ela estiver visível, mas não estiver ativa.
- Com uma ferramenta de texto selecionada, clique no botão Painel na barra de opções.

  Para definir uma opção no painel Caractere, escolha um valor no menu pop-up, localizado na lateral direita da opção. Para opções com valores numéricos, é possível utilizar as setas para cima e para baixo para definir o valor ou editar o valor diretamente na caixa de texto. Ao editar um valor diretamente, pressione Enter ou Return para aplicar um valor, Shift+Enter ou Shift+Return para aplicar um valor e, em seguida, destacar o valor que acabou de editar ou Tab para aplicar um valor e mover para a próxima caixa de texto no painel.



Painel Caractere
A. *Família de Fontes* ***B.*** *Tamanho da Fonte* ***C.*** *Escala Vertical* ***D.*** *Defina a opção Tsume* ***E.*** *Espaçamento* ***F.*** *Deslocamento da Linha de Base* ***G.*** *Idioma* ***H.*** *Estilo de Fonte* ***I.*** *Entrelinha* ***J.*** *Escala horizontal* ***K.*** *Ajuste de espaço*

Nota: *Para que a opção Definir Tsume seja exibida no painel Caractere, você deve selecionar Mostrar opções de texto asiático em Preferências de texto.*

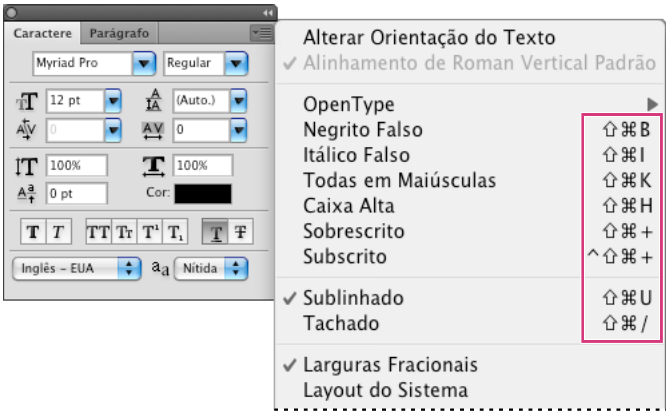
É possível acessar comandos e opções adicionais no menu do painel Caractere. Para usar esse menu, clique no triângulo localizado no canto superior direito do painel.

Mais tópicos da Ajuda

"Painéis e menus" na página 10

Sobre Atalhos Dinâmicos

Atalhos Dinâmicos são atalhos do teclado acessíveis somente quando você insere texto de ponto ou de parágrafo, quando o texto é selecionado ou quando o ponteiro em forma de I está no texto. Quando os Atalhos Dinâmicos estão acessíveis, você pode visualizá-los no menu do painel Caractere. Atalhos Dinâmicos estão disponíveis para opções de texto como Negrito Falso, Itálico Falso, Todas em Maiúsculas, Caixa Alta, Sobrescrito, Subscrito, Sublinhado e Tachado.



Atalhos Dinâmicos são exibidos no menu do painel Caractere somente quando você insere texto de ponto ou de parágrafo, quando o texto é selecionado ou quando o ponteiro em forma de I está no texto.

Especificação do tamanho do texto

O *tamanho do texto* determina o tamanho em que o texto é exibido na imagem.

A unidade de medida padrão para texto é *pontos*. Um ponto em PostScript é igual a 1/72 de uma polegada em uma imagem de 72 ppi; no entanto, é possível alternar entre o uso do PostScript e das definições tradicionais de tamanho de ponto. É possível alterar a unidade de medida padrão do texto na área Unidades e Réguas da caixa de diálogo Preferências.

Escolha de um tamanho de texto

❖ No painel Caractere ou na barra de opções, insira ou selecione um novo valor em Tamanho .

Para usar uma unidade de medida alternativa, insira a unidade (pol, cm, mm, pt, px ou paica) depois do valor na caixa de texto Tamanho da Fonte.

Para alterar a unidade de medida para texto, escolha Editar > Preferências > Unidades e Réguas (Windows) ou Photoshop > Preferências > Unidades e Réguas (Mac OS), e escolha uma unidade de medida no menu Texto.

Definição da unidade de tamanho do ponto

1 Escolha Editar > Preferências > Unidades e Réguas (Windows) ou Photoshop > Preferências > Unidades e Réguas (Mac OS).

2 Para Tamanho do Ponto/Paica, selecione uma destas opções:

PostScript (72 pontos por polegada) Define um tamanho de unidade compatível para imprimir em um dispositivo PostScript.

Tradicional 72,27 pontos por polegada (Utiliza 72,27 pontos por polegada, um tamanho tradicionalmente usado na impressão.

3 Clique em OK.

Alteração da cor do texto

O texto digitado recebe acabamento na cor do primeiro plano atual. Entretanto, é possível alterar a cor antes ou depois de digitá-lo. Ao editar camadas de texto existentes, é possível alterar a cor de caracteres individuais, de caracteres selecionados ou de todo o texto em uma camada.

❖ Siga um destes procedimentos:

- Clique na caixa de seleção Cor, na barra de opções ou no painel Caractere e selecione uma cor, usando o Seletor de Cores da Adobe.
- Utilize atalhos de preenchimento. Para preencher com a cor do primeiro plano, pressione Alt+Backspace (Windows) ou Option+Delete (MacOS); para preencher com a cor do plano de fundo, pressione Ctrl+Backspace (Windows) ou Command+Delete (Mac OS).
- Aplique um estilo de camada de sobreposição à camada de texto para aplicar uma cor, um degradê ou um padrão sobre a cor existente. Não é possível aplicar um estilo de camada de sobreposição seletivamente. Ele afeta todos os caracteres na camada de texto.
- Clique na caixa de seleção de cor do primeiro plano na caixa de ferramentas e selecione uma cor usando o Seletor de Cores da Adobe. Se preferir, clique em uma cor no painel Cor ou no painel Amostras. Se você utilizar esse método para alterar a cor de uma camada de texto existente, é preciso primeiro selecionar os caracteres dessa camada.

Mais tópicos da Ajuda

"Sobre efeitos e estilos de camadas" na página 263

Alteração da cor de letras individuais

1 Selecione a ferramenta Texto Horizontal T.

2 No painel Camadas, selecione a camada que contém o texto.

3 Na janela do documento, selecione os caracteres que serão alterados.

4 Na barra de opções localizada na parte superior da área de trabalho, clique na amostra de cores.

5 No Seletor de Cores da Adobe, localize a faixa de cores desejada, usando os controles deslizantes triangulares na barra de espectro de cores, e clique na cor desejada no campo de cores. A cor selecionada é exibida na metade superior da amostra de cores no Seletor de Cores da Adobe. A cor original permanece na metade inferior.

6 Clique em OK. A nova cor substitui a cor original na barra de opções e nos caracteres selecionados.

Nota: *a nova cor apenas será visualizada nos caracteres quando a seleção desses caracteres for cancelada ou quando outro elemento for selecionado.*

Mais tópicos da Ajuda

"Inserção de texto" na página 380

"Formatação de caracteres" na página 387

Como sublinhar ou tachar texto

É possível colocar uma linha sob um texto horizontal, ou à esquerda ou à direita do texto vertical. Também é possível colocar uma linha sobre um texto horizontal ou vertical. A linha sempre possui a mesma cor do texto.

❖ Selecione o texto que deseja sublinhar ou tachar.

- Para sublinhar o texto horizontal, clique no botão Sublinhado T no painel Caractere.
- Para aplicar um sublinhado à esquerda ou à direita do texto vertical, escolha Sublinhado Esquerda ou Sublinhado Direita no menu do painel Caractere. É possível aplicar um sublinhado à esquerda ou à direita, mas não em ambos os lados. Uma marca de seleção indica que a opção está selecionada.

Nota: *As opções Sublinhado Esquerda e Sublinhado Direita aparecem apenas no menu do painel Caractere quando uma camada de texto que contém o texto vertical está selecionada. Ao trabalhar com texto asiático vertical, você pode adicionar um sublinhado em ambos os lados da linha de texto.*

- Para aplicar uma linha horizontal ao texto horizontal ou uma linha vertical ao texto vertical, clique no botão Tachado T no painel Caractere. Também é possível escolher Tachado no menu do painel Caractere.

Aplicação de todas em maiúsculas ou caixa alta

É possível inserir ou formatar texto como caracteres em maiúsculas, com todas em maiúsculas ou em caixa alta. Ao formatar o texto como caixa alta, o Photoshop usa automaticamente os caracteres de caixa alta incluídos como parte da fonte, se disponíveis. Se a fonte não incluir caixa alta, o Photoshop cria uma caixa alta falsa.

Cactus | class Magnoliophyta

CACTUS | CLASS MAGNOLIOPHYTA

Letras maiúsculas normais (na parte superior) comparadas com letras em caixa alta (na parte inferior)

1 Selecione o texto a ser alterado.

2 Siga um destes procedimentos:

- Clique no botão Todas em Maiúsculas ou no botão Caixa Alta no painel Caractere.
- Escolha Todas maiúsculas ou Versalete no menu do painel Caractere. Uma marca de seleção indica que a opção está selecionada.

Especificação de caracteres de sobrescrito ou subscrito

Texto em *sobrescrito* e *subscrito* (também chamado de texto *superior* e *inferior*) é um texto de tamanho reduzido que é aumentado ou diminuído em relação à linha de base de uma fonte. Se a fonte não incluir caracteres em sobrescrito ou subscrito, o Photoshop criará caracteres em sobrescrito ou subscrito falso.

1 Selecione o texto a ser alterado.

2 Siga um destes procedimentos:

- Clique no botão Sobrescrito ou no botão Subscrito no painel Caractere.
- Escolha Sobrescrito ou Subscrito no menu do painel Caractere. Uma marca de seleção indica que a opção está selecionada.

Fontes

Sobre fontes

Uma *fonte* é um conjunto completo de caracteres—letras, números e símbolos—que compartilham espessura, largura e estilo em comum, como 10-pt Adobe Garamond Negrito.

Faces de texto (normalmente chamadas de *famílias de texto* ou *famílias de fontes*) são coleções de fontes que compartilham uma aparência geral, e são criadas para serem usadas juntas, como o Adobe Garamond.

Um *estilo de texto* é uma versão variante de uma fonte individual em uma família de fontes. Normalmente, o membro *Romano* ou *Simples* (o nome real varia de uma família para outra) de uma família de fontes é a fonte básica, que pode conter estilos de tipo como normal, negrito, seminegrito, itálico e negrito itálico. Se uma fonte não tiver o estilo desejado, será possível aplicar estilos *falsos* styles—versões simuladas dos estilos negrito, itálico, sobrescrito, subscrito, todas em maiúsculas e em caixa alta.

As faces de texto incluem vários caracteres, além dos que você vê no teclado. Dependendo da fonte, esses caracteres podem incluir substituições, frações, traçados violentos, ornamentos, ordinais, alternativas de títulos e estilos, caracteres superiores e inferiores, números no estilo antigo e números de demarcação. Um *glifo* é uma forma específica de um caractere. Por exemplo, em determinadas fontes, a letra maiúscula A está disponível em várias formas, como traçado violento e caixa alta.

Para pôr fontes à disposição do Photoshop e outros aplicativos do Adobe Creative Suite, instale-as nestas pastas de sistema:

Windows Windows/Fontes

Mac OS Biblioteca/Fontes

Mais tópicos da Ajuda

"Fontes OpenType" na página 394

"Sobre fontes ausentes e proteção de glifos" na página 393

Visualização de fontes

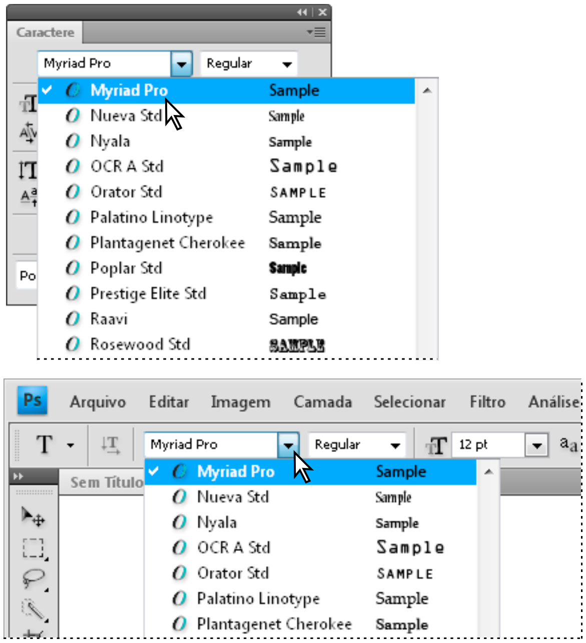
É possível visualizar amostras de uma fonte nos menus Família de Fontes e Estilo de Fontes no painel Caractere e outras áreas no aplicativo do qual as fontes são escolhidas. Os seguintes ícones são usados para indicar diferentes tipos de fontes:

- OpenType
- Type 1
- TrueType
- Multiple Master

É possível desativar o recurso de visualização ou alterar o tamanho do ponto dos nomes das fontes em Preferências de Texto.

Escolha de uma família e de um estilo de fonte

1 Escolha uma família de fontes no menu Família de fontes, no painel Caractere ou na barra de opções. Se houver mais de uma cópia de uma fonte instalada no computador, uma abreviação será exibida depois do nome da fonte: (T1) para fontes Type 1, (TT) para fontes TrueType ou (OT) para fontes OpenType.



O menu Família de fontes, no painel Caractere e na barra de opções, mostra uma visualização das fontes disponíveis.

É possível escolher uma família e um estilo de fonte digitando o seu nome na caixa de texto. À medida que você digita, o nome da primeira fonte ou do estilo que começa com aquela letra é exibido. Continue digitando até que o nome correto da fonte ou do estilo seja exibido.

2 Para escolher um estilo de fonte, siga um destes procedimentos:

- Escolha um estilo de fonte no menu Estilo de fontes, no painel Caractere ou na barra de opções.
- Se a família de fontes escolhida não incluir um estilo negrito ou itálico, clique no botão Negrito Falso **T** ou Itálico Falso *T* no painel Caractere para aplicar um estilo simulado. Se preferir, escolha Negrito Falso ou Itálico Falso no menu do painel Caractere.
- Use um atalho dinâmico. Atalhos dinâmicos são atalhos do teclado disponíveis (somente no modo de edição) para Negrito Falso, Itálico Falso, Todas em Maiúsculas, Caixa Alta, Sobrescrito, Subscrito, Sublinhado e Tachado.

Nota: *não é possível aplicar a formatação Negrito Falso em texto distorcido.*

Alteração da fonte em várias camadas

1 No painel Camadas, selecione as camadas de texto que deseja alterar.

2 No painel Caractere, selecione as características do texto nos menus pop-ups.

Sobre fontes ausentes e proteção de glifos

Se um documento utiliza fontes não instaladas no sistema, você vê uma mensagem de alerta ao abri-lo. Se mais tentar editar camadas de texto com fontes ausentes, o Photoshop solicita que você substitua com uma fonte correspondente disponível. Se várias camadas contiverem fontes ausentes, você pode acelerar o processo de substituição escolhendo Camada > Texto > Substituir todas as fontes ausentes.

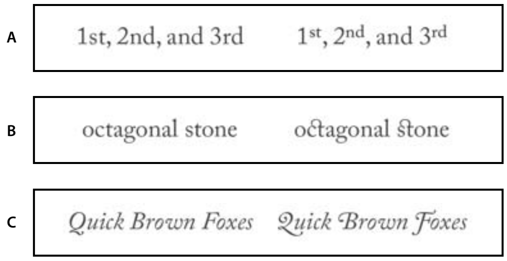
Uma proteção de glifo protege contra caracteres incorretos e ilegíveis, que aparecem quando você insere texto não-romano (por exemplo, japonês ou cirílico), depois de selecionar uma fonte romana. Por padrão, o Photoshop fornece proteção de glifos selecionando automaticamente uma fonte apropriada. Para desativar a proteção de glifo, cancele a seleção de Ativar Proteção de Glifos Ausentes, em Preferências do Texto.

Fontes OpenType

As fontes OpenType utilizam um único arquivo de fontes para os computadores Windows® e Macintosh®, portanto você pode mover arquivos de uma plataforma para outra sem se preocupar com substituição de fontes e outros problemas que causam o refluxo do texto. As fontes OpenType podem incluir vários recursos, como swashes e ligaduras condicionais, que não estão disponíveis nas fontes PostScript e TrueType atuais.

As fontes OpenType mostram o ícone .

Ao trabalhar com uma fonte OpenType, você pode substituir automaticamente os glifos alternativos do texto, como substituições, caixas altas, frações e números no estilo antigo.



Fontes Normal (à esquerda) e OpenType (à direita)
***A.** Ordinais **B.** Ligaduras condicionais **C.** Swashes*

As fontes OpenType podem incluir um conjunto de caracteres expandido e recursos de layout para fornecer um suporte lingüístico mais rico e um controle tipográfico avançado. As fontes OpenType da Adobe que incluem suporte para idiomas da Europa Central podem incluir a palavra "Pro" como parte do nome da fonte em menus da fonte do aplicativo. As fontes OpenType que não contêm suporte para idiomas da Europa Central são denominadas "Padrão" e têm um sufixo "Pdr". Todas as fontes OpenType também podem ser instaladas e utilizadas com as fontes PostScript Type 1 e TrueType.

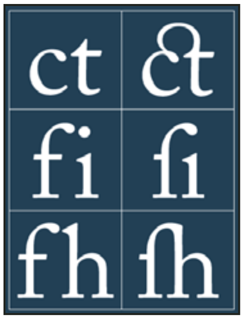
Para obter mais informações sobre fontes OpenType, consulte www.adobe.com/go/opentype_br.

Aplicação de recursos OpenType

1 Verifique se você escolheu uma fonte OpenType ao usar a ferramenta Texto. Se você não selecionar algum texto, a definição será aplicada ao novo texto que criar.

2 No menu do painel Caractere, escolha uma das seguintes opções no submenu OpenType:

Substituições Padrão São substituições tipográficas para determinados pares de caracteres, como fi, fl, ff, ffi e ffl.



Texto com as opções Substituições Padrão e Substituições Discriminadas não selecionadas e selecionadas

Alternativas Contextuais São caracteres alternativos incluídos em algumas faces de texto de script para proporcionar um melhor comportamento de ligação . Por exemplo, ao utilizar o Caflisch Script Pro com alternativas contextuais ativadas, o par de letras “bl” na palavra “bloom” está ligado para que se pareça mais com a escrita à mão.

Substituições Discriminadas São caracteres de substituição tipográfica para pares de letras como ct, st e ft.

Nota: *embora os caracteres em substituições pareçam estar ligados, eles são completamente editáveis e não fazem com que o verificador ortográfico indique uma palavra incorretamente.*

Traçado Violento Substitui *glifos de traçado violento*, formas de letra estilizadas com traçados estendidos (floreios exagerados).

Estilo Antigo São numerais mais curtos que os normais, com alguns numerais no estilo antigo ficando abaixo da linha de base do texto.

Alternativas Estilísticas Formata caracteres estilizados que criam um efeito puramente estético.

Alternativas de Títulos Formata caracteres (geralmente todos em maiúsculas) para uso em configurações de tamanho grande, como títulos.

Ornamentos São dispositivos que adicionam uma assinatura pessoal à família de texto e podem ser usados como decoração da página de título, marcadores de parágrafo, divisores de blocos de texto ou como bandas ou bordas repetidas.

Ordinais Formata automaticamente números ordinais (como 1^{st} e 2^{nd}) com caracteres sobrescritos. Caracteres como o sobrescrito das palavras em espanhol *segunda* e *segundo* (2^{a} e 2^{o}) também são formatados corretamente.

Frações Formata automaticamente frações; números separados por uma barra (como 1/2) são convertidos em fração (como ½).

Não é possível visualizar recursos OpenType, como alternativas contextuais, substituições e glifos no Photoshop, antes de aplicá-los. No entanto, é possível visualizar e aplicar recursos OpenType usando o painel Glifos do Adobe Illustrator. Copie e cole o texto no Adobe Illustrator e use o painel Glifos para visualizar e aplicar recursos OpenType. Em seguida, você pode colar o texto de volta no Photoshop.

Mais tópicos da Ajuda

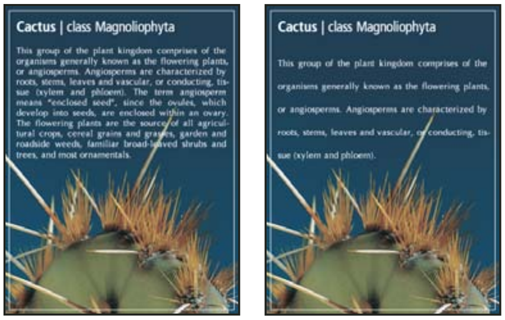
“Definição de atributos da fonte asiática OpenType” na página 413

Espaçamento de linhas e caracteres

Definição de entrelinhas

O espaço vertical entre as linhas do texto é denominado *entrelinha*. Para o texto Roman, a entrelinha é medida a partir da linha de base de uma linha do texto até a linha de base da linha acima da linha considerada. A *linha de base* é a linha invisível na qual se situa a maior parte das letras. É possível aplicar mais de um valor de entrelinhas dentro do mesmo parágrafo. Entretanto, o maior valor de entrelinhas em uma linha de texto determina o valor de entrelinhas para a linha em questão.

Nota: *ao trabalhar com texto asiático horizontal, você pode especificar como a entrelinha será medida, se a partir de uma linha de base para outra linha de base ou se a partir do topo de uma linha para o topo da próxima linha.*



Texto de 5 pontos com entrelinhas de 6 pontos (à esquerda) e com entrelinhas de 12 pontos (à direita)

Mais tópicos da Ajuda

"Texto asiático" na página 410

Definição da entrelinha

1 Selecione os caracteres que deseja alterar. Se você não selecionar algum texto, as entrelinhas serão aplicadas no próximo texto que criar.

2 No painel Caractere, defina o valor de Entrelinhas.

Alteração da porcentagem de entrelinhas automáticas padrão

1 Escolha Justificação no menu do painel Parágrafo.

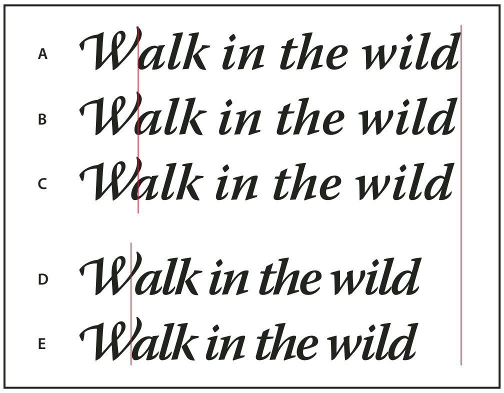
2 Para Entrelinhas Automáticas, insira uma nova porcentagem padrão.

Ajuste de espaço e espaçamento

Ajuste de espaço é o processo de adição ou remoção de espaço entre pares de caracteres específicos. *Espaçamento* é o processo de alargamento ou estreitamento de espaço entre os caracteres no texto selecionado ou em um bloco de texto inteiro.

Você pode ajustar o texto automaticamente, usando o ajuste de espaço métrico ou o ajuste de espaço óptico. O *Espaço métrico* (também denominado *Espaço automático*) usa pares de ajuste de espaço, incluídos com a maioria das fontes. Os pares de ajuste de espaço contêm informações sobre o espaçamento de pares de letras específicos. Alguns exemplos incluem: LA, P., To, Tr, Ta, Tu, Te, Ty, Wa, WA, We, Wo, Ya e Yo. O Espaço métrico é definido como padrão para que os pares específicos sejam ajustados automaticamente durante a importação ou digitação de texto.

Algumas fontes incluem especificações robustas de pares de ajuste de espaço. Porém, se uma fonte tiver somente ajuste de espaço interno mínimo ou não tiver nenhum ajuste de espaço, ou se você usar duas faces de texto diferentes ou dois tamanhos diferentes em uma ou mais palavras de uma linha, será possível usar a opção *ajuste de espaço óptico*. O ajuste de espaço óptico ajusta o espaçamento entre caracteres adjacentes com base em suas formas.



Opções de ajuste de espaço e espaçamento
A. *Texto original* ***B.*** *Texto com ajuste de espaço óptico* ***C.*** *Texto com ajuste de espaço manual entre W e a* ***D.*** *Texto com espaçamento* ***E.*** *Ajuste de espaço e espaçamento cumulativos*

Também é possível utilizar o *ajuste de espaço manual*, que é ideal para ajustar o espaço entre duas letras. O espaçamento e o ajuste de espaço manual são cumulativos, portanto, você pode primeiro ajustar os pares de letras separadamente e, em seguida, estreitar ou alargar um bloco de texto sem que isso afete o ajuste de espaço relativo dos pares de letras.

Ao clicar para colocar o ponto de inserção entre duas letras, os valores do ajuste de espaço são exibidos no painel Caractere. Da mesma maneira, se você selecionar uma palavra ou uma faixa de texto, os valores de espaçamento serão mostrados no painel Caractere.

O ajuste de espaço e o espaçamento são medidos em 1/1.000 emes, uma unidade de medida que é relativa ao tamanho atual do texto. Em uma fonte de 6 pontos, 1 eme é igual a 6 pontos; em uma fonte de 10 pontos, 1 eme é igual a 10 pontos. O ajuste de espaço e o espaçamento são estritamente proporcionais ao tamanho do texto atual.

Nota: *os valores de ajuste de espaço e espaçamento afetam o texto em japonês, mas normalmente, essas opções são usadas para ajustar o aki entre caracteres Roman.*

Ajuste de espaço

❖ Siga um destes procedimentos:

- Para usar as informações de ajuste de espaço internas da fonte para caracteres selecionados, escolha a opção Métrica para o Ajuste de Espaço no painel Caractere.
- Para ajustar automaticamente o espaçamento entre caracteres selecionados com base em suas formas, escolha Óptico no menu Ajuste de Espaço no painel Caractere.
- Para ajustar o espaço manualmente, coloque um ponto de inserção entre dois caracteres e defina o valor desejado para a opção Ajuste de Espaço no painel Caractere. (Observe que se for selecionado uma faixa do texto, não será possível ajustar o espaço manualmente. Nesse caso, use o espaçamento.)

Pressione Alt+Seta para a esquerda/direita (Windows) ou Option+Seta para a esquerda/direita (Mac OS) para diminuir ou aumentar o ajuste de espaço entre dois caracteres.

- Para desativar o ajuste de espaço para os caracteres selecionados, defina a opção Ajuste de Espaço no painel Caractere em 0 (zero).

Ajuste de espaçamento

1 Selecione a faixa de caracteres ou o objeto de texto que deseja ajustar.

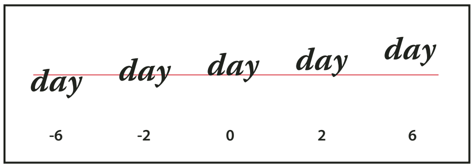
2 No painel Caractere, defina a opção Espaçamento.

Deslocamento da linha de base

Use Deslocamento da linha de base para mover um caractere selecionado para cima ou para baixo em relação à linha de base do texto adjacente. O deslocamento de linha de base é especialmente útil quando você está definindo frações manualmente ou ajustando a posição da fonte de uma figura.

1 Selecione os caracteres ou objetos de texto que você deseja alterar. Se você não selecionar nenhum texto, o deslocamento será aplicado ao próximo texto que você criar.

2 No painel Caractere, defina a opção Deslocamento de linha de base. Os valores positivos movem a linha de base do caractere para uma posição acima da linha de base do restante da linha; os valores negativos movem-na para uma posição abaixo da linha de base.



Texto com diferentes valores de Deslocamento de linha de base

Ativação ou desativação de larguras fracionais de caracteres

Por padrão, o software usa *larguras fracionais de caracteres* entre os caracteres. Isso significa que o espaçamento entre os caracteres varia, e serão usadas algumas vezes apenas frações de pixels inteiros.

Na maioria das situações, as larguras fracionais de caracteres proporcionam o melhor espaçamento para melhorar a aparência e legibilidade do texto. Entretanto, no caso de textos pequenos (menos de 20 pontos) exibidos on-line, as larguras fracionais de caracteres podem deixar o texto muito junto ou apresentar espaçamento extra em excesso, dificultando a leitura.

Desative as larguras fracionais quando desejar corrigir o espaçamento do texto em incrementos de pixels inteiros e impedir que textos pequenos fiquem muito juntos. A definição da largura fracional de caracteres se aplica a todos os caracteres de uma camada de texto — não é possível definir a opção para caracteres selecionados.

❖ Siga um destes procedimentos:

- Para definir o espaçamento do texto para o documento inteiro em incrementos de um pixel inteiro, escolha Layout do Sistema no menu do painel Caractere.
- Para reativar as larguras fracionais de caracteres, escolha Larguras Fracionais no menu do painel Caractere.

Escala e rotação do texto

Ajuste da escala do texto

Você pode especificar a proporção entre a altura e a largura do tipo em relação à largura e altura originais dos caracteres. Os caracteres não redimensionados possuem um valor de 100%. Algumas famílias de tipos incluem uma *fonte expandida* real, criada com uma dispersão maior do que o estilo de tipo simples. O recurso Escala distorce o texto, por isso, geralmente é preferível usar uma fonte criada como condensada ou expandida, se disponível.

1 Selecione os caracteres ou objetos de texto que você deseja alterar. Se você não selecionar nenhum texto, o dimensionamento será aplicado ao próximo texto criado.

2 No painel Caractere, defina a opção Dimensionamento Vertical ou a opção Dimensionamento Horizontal .

Rotação do texto

❖ Faça o seguinte:

- Para girar um texto, selecione a camada de texto e utilize qualquer comando de giro ou o comando Transformação Livre. Para texto de parágrafo, também é possível selecionar a caixa delimitadora e utilizar uma alça para girar o texto manualmente.
- Para girar vários caracteres no texto asiático vertical, utilize o tate-chu-yoko.

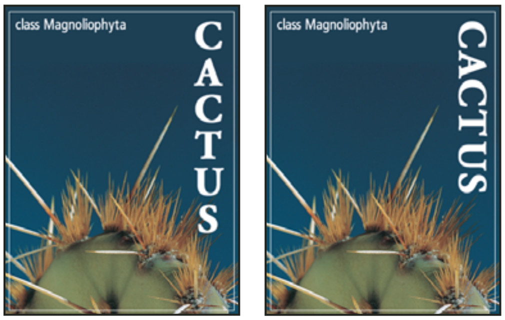
Mais tópicos da Ajuda

"Uso do tate-chu-yoko" na página 411

"Aplicação de transformações" na página 172

Rotação de caracteres do texto vertical

Ao trabalhar com texto vertical, é possível girar a direção dos caracteres em 90°. Caracteres rotacionados parecem verticais; caracteres não rotacionados parecem oblíquos (perpendiculares à linha do texto).



Texto original (à esquerda) e texto sem rotação vertical (à direita)

1 Selecione o texto vertical que deseja girar ou cancelar o giro.

2 No menu do painel Caractere, escolha Alinhamento romano vertical padrão. Uma marca de seleção indica que a opção está selecionada.

Nota: *não é possível girar caracteres de byte duplo (caracteres de largura total, disponíveis apenas em fontes chinesas, japonesas e coreanas). Qualquer caractere de byte duplo na faixa selecionada não será girado.*

Formatação de parágrafos

Formatação de parágrafos

Para texto de ponto, cada linha é um parágrafo separado. Para texto de parágrafo, cada parágrafo pode ter várias linhas, dependendo das dimensões da caixa delimitadora.

Você pode selecionar parágrafos e, em seguida, utilizar o painel Parágrafo para definir opções de formatação para um único parágrafo, vários parágrafos ou todos os parágrafos em uma camada de texto.

❖ Selecione a ferramenta Texto Horizontal T ou a ferramenta Texto Vertical ↓T .

- Para aplicar formatação em um único parágrafo, clique em um parágrafo.
- Para aplicar formatação em vários parágrafos, selecione uma faixa de parágrafos.
- Para aplicar formatação em todos os parágrafos da camada, selecione a camada de texto no painel Camadas.

Mais tópicos da Ajuda

"Formatação de caracteres" na página 387

"Espaçamento de linhas e caracteres" na página 396

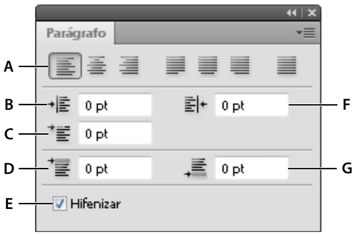
"Escala e rotação do texto" na página 399

"Edição de texto" na página 382

Visão geral do painel Parágrafo

Use o painel Parágrafo para alterar a formatação de colunas e parágrafos. Para exibir o painel, escolha Janela > Parágrafo, ou clique na guia do painel Parágrafo se o painel estiver visível, mas não ativo. Também é possível selecionar uma ferramenta de texto e clicar no botão Painel na barra de opções.

Para definir opções com valores numéricos no painel Parágrafo, é possível usar as setas para cima e para baixo ou editar o valor diretamente na caixa de texto. Ao editar um valor diretamente, pressione Enter ou Return para aplicar um valor, Shift+Enter ou Shift+Return para aplicar um valor e, em seguida, destacar o valor que acabou de editar ou Tab para aplicar um valor e mover para a próxima caixa de texto no painel.



Painel Parágrafo
A. *Alinhamento e justificação* ***B.*** *Recuo à esquerda* ***C.*** *Recuo à esquerda na primeira linha* ***D.*** *Espaço antes do parágrafo* ***E.*** *Hifenização*
F. *Recuo à direita* ***G.*** *Espaço depois do parágrafo*

No menu do painel Parágrafo pode-se acessar comandos e opções adicionais. Para usar esse menu, clique no triângulo localizado no canto superior direito do painel.

Especificação do alinhamento

É possível *alinhar* o texto a uma aresta de um parágrafo (à esquerda, centralizar ou à direita para texto horizontal; à parte superior, centralizar ou à parte inferior para texto vertical). As opções de alinhamento estão disponíveis apenas para o texto de parágrafo.

1 Siga um destes procedimentos:

- Selecione uma camada de texto para que todos os parágrafos contidos nessa camada sejam afetados.
- Selecione os parágrafos que deseja que sejam afetados.

2 No painel Parágrafo ou na barra de opções, clique em uma opção de alinhamento.

As opções para texto horizontal são:

Alinhar texto à esquerda Alinha o texto à esquerda, deixando a aresta direita do parágrafo irregular.

Centralizar texto Alinha o texto ao centro, deixando ambas as arestas do parágrafo irregulares.

Alinhar texto à direita Alinha o texto à direita, deixando a aresta esquerda do parágrafo irregular.

As opções para texto vertical são:

Alinhar texto por cima Alinha o texto acima, deixando a aresta inferior do parágrafo irregular.

Centralizar texto Alinha o texto ao centro, deixando as arestas superior e inferior do parágrafo irregulares.

Alinhar texto por baixo Alinha o texto abaixo, deixando a aresta superior do parágrafo irregular.

Especificação da justificação para texto de parágrafo

Diz-se que o texto está *justificado* quando ele está alinhado com ambas as arestas. Você pode justificar todo o texto em um parágrafo excluindo a última linha, ou justificar o texto em um parágrafo incluindo a última linha. As configurações escolhidas para justificação afetam o espaçamento horizontal das linhas e o apelo estético do texto em uma página. As opções de justificação estão disponíveis apenas para o texto de parágrafo e determinam o espaçamento entre palavras, letras e glifos. As configurações de justificação se aplicam apenas a caracteres romanos. Caracteres de byte duplo disponíveis em fontes chinesas, japonesas e coreanas não são afetados por essas configurações.

1 Siga um destes procedimentos:

- Selecione uma camada de texto para que todos os parágrafos contidos nessa camada sejam afetados.
- Selecione os parágrafos que deseja que sejam afetados.

2 No painel Parágrafo, clique em uma opção de justificação.

As opções para texto horizontal são:

Justificar última pela esquerda Justifica todas as linhas, exceto a última, que fica alinhada à esquerda.

Justificar última pelo centro Justifica todas as linhas, exceto a última, que fica alinhada ao centro.

Justificar última pela direita Justifica todas as linhas, exceto a última, que fica alinhada à direita.

Justificar tudo Justifica todas as linhas, inclusive a última, que tem justificação forçada.

As opções para texto vertical são:

Justificar última pelo topo Justifica todas as linhas, exceto a última, que fica alinhada ao topo.

Justificar última pelo centro Justifica todas as linhas, exceto a última, que fica alinhada ao centro.

Justificar última pela base Justifica todas as linhas, exceto a última, que fica justificada pela base.

Justificar tudo Justifica todas as linhas, inclusive a última, que tem justificação forçada.

Nota: *a Justificação (à direita, ao centro, à esquerda e justificar tudo) do texto em um demarcador inicia no ponto de inserção e termina no fim do demarcador.*

Ajuste do espaçamento da palavra ou letra em texto justificado

É possível controlar com precisão como o Photoshop faz o espaçamento de letras e palavras e dimensiona caracteres. Ajustar o espaçamento é especialmente útil com texto justificado, embora também seja possível ajustar o espaçamento para texto não justificado.

1 Selecione os parágrafos que deseja que sejam afetados, ou selecione uma camada de texto se desejar que todos os parágrafos nessa camada de texto sejam afetados.

2 Escolha Justificação no menu do painel Parágrafo.

3 Insira valores para Espaçamento entre Palavras, Espaçamento entre Letras e Escala de Glifos. Os valores Mínimo e Máximo definem uma faixa de espaçamentos aceitáveis apenas para parágrafos justificados. O valor de Desejado define o espaçamento desejado para parágrafos justificados e não justificados:

Espaçamento entre Palavras O espaço entre as palavras é aplicado ao pressionar a barra de espaço. Os valores de Espaçamento entre Palavras podem variar de 0% a 100%. Em 100%, nenhum espaço adicional é inserido entre as palavras.

Espaçamento entre Letras A distância entre as letras, incluindo os valores de espaçamento e ajuste de espaço. Os valores de espaçamento de letras variam de -100% a 500%; a 0%, nenhum espaço é adicionado entre letras; a 100% de espaçamento entre letras, um espaço inteiro é adicionado entre as letras.

Escala de Glifos A largura dos caracteres (um *glifo* é qualquer caractere de fonte). Os valores de Escala de Glifos podem variar de 50% a 200%. Em 100%, a altura dos caracteres não é redimensionada.

As opções de espaçamento sempre são aplicadas em todo o parágrafo. Para ajustar o espaçamento em poucos caracteres, mas não em um parágrafo inteiro, use a opção Espaçamento.

Mais tópicos da Ajuda

"Definição de entrelinhas" na página 396

Recuo de parágrafos

Recuo especifica a quantidade de espaço entre o texto e a caixa delimitadora ou a linha que contém o texto. O recuo afeta apenas os parágrafos selecionados, permitindo definir facilmente recuos diferentes para os parágrafos.

1 Siga um destes procedimentos:

- Selecione uma camada de texto para que todos os parágrafos contidos nessa camada sejam afetados.
- Selecione os parágrafos que deseja que sejam afetados.

2 No painel Parágrafo, digite um valor para uma opção de recuo:

Recuar Margem Esquerda Recua a partir da aresta esquerda do parágrafo. Para textos verticais, essa opção controla o recuo a partir da parte superior do parágrafo.

Recuar Margem Direita Recua a partir da aresta direita do parágrafo. Para textos verticais, essa opção controla o recuo a partir da parte inferior do parágrafo.

Recuar Primeira Linha Recua a primeira linha de texto no parágrafo. Para textos horizontais, o recuo da primeira linha é proporcional ao recuo à esquerda e, para textos verticais, o recuo da primeira linha é proporcional ao recuo superior. Para criar um recuo deslocado da primeira linha, insira um valor negativo.

Ajuste do espaçamento entre parágrafos

1 Selecione os parágrafos que deseja que sejam afetados, ou selecione uma camada de texto se desejar que todos os parágrafos nessa camada de texto sejam afetados. Se você não inserir o cursor em um parágrafo ou selecionar uma camada de texto, a configuração será aplicada quando um novo texto for criado.

2 No painel Parágrafo, ajuste os valores para Adicionar espaço antes do parágrafo e Adicionar espaço depois do parágrafo .

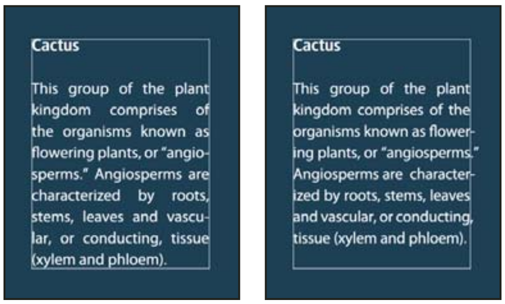
Mais tópicos da Ajuda

"Definição de entrelinhas" na página 396

Especificação da pontuação deslocada para fontes Roman

A *pontuação deslocada* controla o alinhamento de sinais de pontuação de um parágrafo específico. Quando a Pontuação Deslocada Roman é ativada, os seguintes caracteres são exibidos fora das margens: aspas simples, aspas duplas, apóstrofos, vírgulas, pontos, hífens, travessões, traços, dois-pontos e pontos-e-vírgulas. Quando um caractere de pontuação é seguido por um sinal de pontuação, os dois caracteres são deslocados.

Lembre-se de que o alinhamento do parágrafo determina a margem a partir da qual a pontuação é deslocada. Nos parágrafos alinhados à esquerda e à direita, a pontuação é deslocada para fora das margens esquerda e direita, respectivamente. Nos parágrafos alinhados por cima e por baixo, a pontuação é deslocada para fora das margens superior e inferior, respectivamente. Nos parágrafos centralizados e justificados, a pontuação é deslocada para as duas margens.



Parágrafo sem pontuação deslocada (à esquerda) comparado com parágrafo com pontuação deslocada (à direita)

1 Siga um destes procedimentos:

- Selecione uma camada de texto para que todos os parágrafos contidos nessa camada sejam afetados.
- Selecione os parágrafos que deseja que sejam afetados.

2 Escolha Pontuação deslocada roman no menu do painel Parágrafo. Uma marca de seleção indica que a opção está selecionada.

Nota: *Os sinais de pontuação de byte duplo disponíveis nas fontes chinesas, japonesas e coreanas na faixa selecionado não serão deslocados quando você utilizar a Pontuação Deslocada Roman. Em vez disso, utilize Burasagari Standard ou Burasagari Strong. Esses itens só estarão disponíveis se você selecionar Mostrar Opções de Texto Asiático em Preferências de Texto.*

Mais tópicos da Ajuda

"Especificação de uma opção Burasagari" na página 416

"Exibição e definição de opções de texto asiático" na página 411

Ajuste automático da hifenização

As configurações escolhidas para hifenização afetam o espaçamento horizontal das linhas e o apelo estético do texto em uma página. As opções de hifenização determinam se as palavras podem ser hifenizadas e, se puderem, quais quebras são permitidas.

1 Para usar a hifenização automática, siga um destes procedimentos:

- Para ativar ou desativar a hifenização automática, selecione ou desmarque a opção Hifenizar no painel Parágrafo.
- Para aplicar hifenização em parágrafos específicos, selecione primeiramente somente os parágrafos que deseja que sejam afetados.
- Para escolher um dicionário de hifenização, escolha um idioma no menu Idioma, localizado na parte inferior do painel Caractere.

2 Para especificar opções, escolha Hifenização no menu do painel Parágrafo e especifique as seguintes opções:

Palavras Maiores Que Letras Especifica o número mínimo de caracteres para palavras hifenizadas.

Depois das Primeiras Letras e Antes das Últimas Letras Especifica o número mínimo de caracteres no início ou no final de uma palavra que pode estar quebrada por um hífen. Por exemplo, especificando 3 para esses valores, a palavra **aromático** seria hifenizada como **aro-mático**, em vez de **ar-omático** ou **aromát-ico**.

Limite de Hífen Especifique o número máximo de linhas consecutivas no qual a hifenização pode ocorrer.

Zona de Hifenização Especifique uma distância da aresta direita de um parágrafo, demarcando uma parte da linha na qual a hifenização não é permitida. Uma configuração de 0 permite todas as hifenizações. Essa opção se aplica apenas quando você usa o Compositor de Linha Única da Adobe.

Hifenizar Palavras em Maiúsculas Cancele a seleção para evitar que as palavras em maiúsculas sejam hifenizadas.

Nota: *as configurações de hifenização se aplicam apenas a caracteres romanos. Caracteres de byte duplo disponíveis em fontes chinesas, japonesas e coreanas não são afetados por essas configurações.*

Evitar a quebra das palavras

É possível evitar a quebra de palavras no final de linhas — por exemplo, nomes próprios ou palavras que podem ser lidas incorretamente quando quebradas no final de uma linha. Também é possível evitar a divisão de várias palavras ou grupos de palavras, como grupos de iniciais e um sobrenome.

1 Selecione os caracteres cuja quebra deseja evitar.

2 Escolha Sem Quebra no menu do painel Caractere.

Nota: *Se a opção Sem Quebra for aplicada a muitos caracteres adjacentes, o texto poderá ser quebrado no meio de uma palavra. No entanto, se a opção Sem Quebra for aplicada a mais de uma única linha de texto, nenhuma parte do texto será exibida.*

Métodos de composição

A aparência do texto na página depende de uma interação complexa entre processos, denominada *composição*. Utilizando as opções de espaçamento entre palavras, entre letras, entre glifos e hifenização selecionadas, os aplicativos da Adobe avaliam possíveis quebras de linha e escolhem aquela que melhor se adapta aos parâmetros especificados.

É possível escolher entre dois métodos de composição: o Adobe Every-line Composer e o Adobe Single-line Composer. Ambos os métodos avaliam possíveis quebras e escolhem aquela que melhor se adapta às opções de hifenização e justificação especificadas para um determinado parágrafo. O método de composição afeta apenas os parágrafos selecionados, permitindo definir facilmente métodos de composição diferentes para os parágrafos.

Every-line Composer
O Every-line Composer considera uma rede de pontos de quebra para um intervalo de linhas e, desse modo, pode otimizar as primeiras linhas do parágrafo para eliminar quebras indesejáveis mais adiante.

O Every-line Composer aborda a composição identificando e avaliando possíveis pontos de quebra e atribuindo a eles uma penalidade ponderada, com base nos seguintes princípios:

- Para textos alinhados à esquerda, à direita ou centralizados, as linhas que estão mais próximas do lado direito são favorecidas e têm uma penalidade menor.
- Para o texto justificado, é dada maior importância à uniformidade do espaçamento entre letras e palavras.
- A hifenização é evitada quando possível.

Single-Line Composer
O Single-line Composer oferece uma abordagem tradicional à composição de texto uma linha por vez. Essa opção é útil se você prefere ter controle manual sobre a maneira como as linhas são quebradas. O Single-line Composer utiliza os seguintes princípios ao considerar um ponto de quebra:

- Linhas mais longas são favorecidas em relação a linhas mais curtas.
- No texto justificado, o espaçamento entre palavras compactado ou expandido é preferível à hifenização.
- Em texto não justificado, a hifenização é preferível ao espaçamento entre letras compactado ou expandido.
- Se o espaçamento precisar ser ajustado, a compactação é melhor que a expansão.

  Para escolher um desses métodos, selecione-o no menu do painel Parágrafo. Para aplicar o método a todos os parágrafos, selecione primeiro o objeto de texto; para aplicar o método apenas ao parágrafo atual, insira primeiro o cursor nesse parágrafo.

Criação de efeitos de texto

É necessário realizar várias operações no texto para alterar a sua aparência. Por exemplo, é possível deformar o texto, converter o texto em formas ou adicionar uma sombra projetada ao texto. Uma das maneiras mais fáceis de criar efeitos de texto é executar as ações padrão de Efeitos de Texto, que acompanham o Photoshop em uma camada de texto. É possível acessar esses efeitos escolhendo Efeitos de Texto no menu do painel Ações.

Mais tópicos da Ajuda

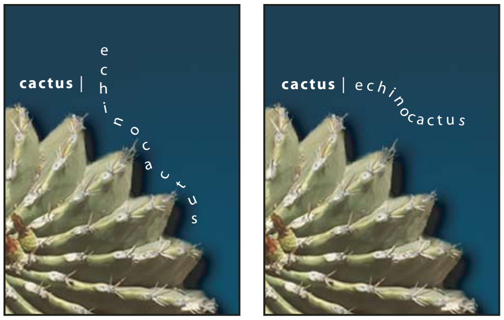
“Reprodução de uma ação em um arquivo” na página 586

Criar o tipo ao longo ou dentro de um demarcador

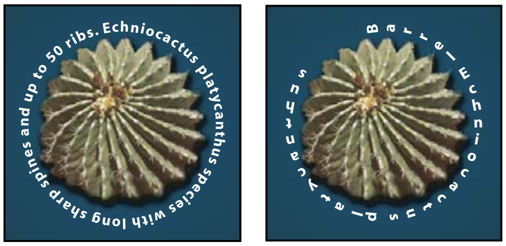
É possível inserir texto que flui em torno da aresta de um demarcador de trabalho criado por uma ferramenta Caneta ou Forma. Quando você insere texto em um demarcador, o texto flui na direção em que os pontos de âncora foram adicionados no demarcador. A inserção de texto horizontal em um demarcador resulta em letras perpendiculares à linha de base. A inserção de texto vertical em um demarcador resulta em uma orientação paralela à linha de base.

Você também pode inserir o tipo dentro de um demarcador fechado. Nesse caso, no entanto, o tipo sempre é orientado horizontalmente, com a ocorrência de quebras de linha sempre que o tipo alcança limites do demarcador.

À medida que você move um demarcador ou altera sua forma, o tipo se adapta à nova localização ou forma do demarcador.



Texto horizontal e vertical em um demarcador aberto.



Texto horizontal e vertical em um demarcador fechado criado por uma ferramenta de forma

Mais tópicos da Ajuda

"Compreendendo formas e demarcadores" na página 330

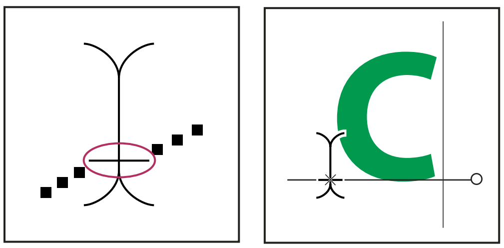
"Deslocamento da linha de base" na página 398

Inserção de texto ao longo de um demarcador

1 Siga um destes procedimentos:

- Selecione a ferramenta Texto Horizontal ou a ferramenta Texto Vertical .
- Selecione a ferramenta Máscara de Texto Horizontal ou Máscara de Texto Vertical .

2 Posicione o ponteiro do mouse de modo que o indicador de linha de base da ferramenta de texto esteja no demarcador e clique. Depois de clicar, um ponto de inserção será exibido no demarcador.


Indicador de linha de base da ferramenta Texto (à esquerda) e ferramenta Texto com seu indicador de linha de base em um demarcador (à direita)

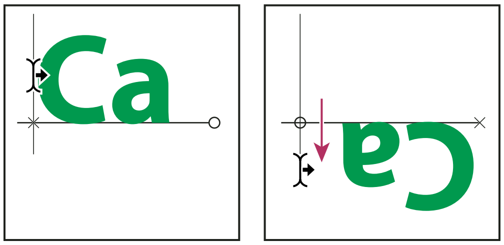
3 Insira o texto. O texto horizontal é exibido ao longo do demarcador, perpendicular à linha de base. O texto vertical é exibido ao longo do demarcador, paralelo à linha de base.

Para um maior controle do alinhamento vertical do texto em um demarcador, utilize a opção Deslocamento de linha de base no painel Caractere. Por exemplo, digite um valor negativo na caixa de texto Deslocamento de Linha de Base para diminuir o texto.

Mover ou virar o tipo ao longo de uma demarcador

❖ Selecione a ferramenta Seleção Direta ou Seleção de Demarcador e posicione-a sobre o texto. O ponteiro fica em forma de I com uma seta .

- Para mover o texto, clique e arraste o texto ao longo do demarcador. Cuidado para não ultrapassar o demarcador.
- Para virar o texto para o outro lado do demarcador, clique no texto e ultrapasse o demarcador.



Utilização da ferramenta Seleção Direta ou Seleção de Demarcador para mover ou virar o texto em um demarcador.

Para mover o texto ultrapassando um caminho sem alterar a direção do texto, use a opção Deslocamento de linha de base, no painel Caractere. Por exemplo, se você criou um texto que é executado da esquerda para a direita na parte superior de um círculo, poderá inserir um número negativo na caixa de texto Deslocamento de Linha de Base para soltar o texto para que ele flua na parte superior do círculo.

Inserir o tipo dentro de um demarcador fechado

1 Selecione a ferramenta Texto horizontal T.

2 Posicione o ponteiro dentro do demarcador.

3 Quando a ferramenta Tipo é circundada por parênteses tracejados , clique em Inserir texto.

Como mover um demarcador com texto

❖ Selecione a ferramenta Seleção de Demarcador ou Mover e, em seguida, clique e arraste o demarcador para a nova posição. Se usar a ferramenta Seleção de Demarcador, verifique se o ponteiro não fica em forma de I com uma seta ou você moverá o texto ao longo do demarcador.

Alteração da forma de um demarcador com texto

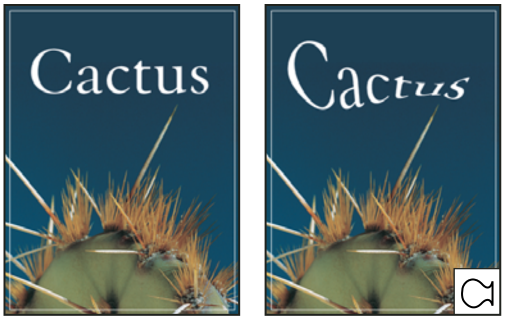
1 Selecione a ferramenta Seleção Direta .

2 Clique em um ponto de ancoragem no demarcador ou use as alças para alterar a forma do demarcador.

Como distorcer e desfazer a distorção de um texto

É possível distorcer o texto para criar um efeito especial de texto. Por exemplo, é possível distorcer o texto em uma forma, como um arco ou uma onda. O estilo de deformação selecionado é um atributo da camada de texto — é possível alterar o estilo de deformação de uma camada a qualquer momento para alterar a forma geral da deformação. As opções de deformação oferecem um controle preciso sobre a orientação e a perspectiva do efeito de deformação.

Nota: *não é possível deformar camadas de texto que incluem a formatação Negrito Falso ou que utilizam fontes sem dados de contorno (como as fontes bitmap).*



Exemplo de texto deformado com estilo Peixe.

Mais tópicos da Ajuda

"Deformação de itens" na página 177

Distorção de texto

1 Selecione uma camada de texto.

2 Siga um destes procedimentos:

- Selecione uma ferramenta de texto e clique no botão Distorcer na barra de opções.
- Escolha Camada > Texto > Distorcer Texto.

Nota: *você pode utilizar o comando Distorcer para distorcer o texto em uma camada de texto. Escolha Editar > Transformar Demarcador > Distorcer.*

3 Escolha um estilo de deformação no menu pop-up Estilo.

4 Selecione a orientação do efeito de deformação — Horizontal ou Vertical.

5 Se desejar, especifique valores para opções de deformação adicionais:

- Curvatura para especificar o quanto de deformação é aplicado à camada
- Distorção Horizontal ou Distorção Vertical para aplicar perspectiva à deformação

Desfazer a distorção do texto

1 Selecione uma camada de texto que tenha sido deformada.

2 Selecione uma ferramenta de texto e clique no botão Distorcer na barra de opções, ou escolha Camada > Texto > Distorcer Texto.

3 Escolha Nenhum no menu pop-up Estilo e clique em OK.

Criação de um demarcador de trabalho a partir do texto

É possível trabalhar com caracteres de texto, como formas de vetores, convertendo-os em um demarcador de trabalho. Um *demarcador de trabalho* é um demarcador temporário que é exibido no painel Demarcadores e define o contorno de uma forma. Depois de criar um demarcador de trabalho a partir da camada de texto, você pode salvar o demarcador e manipulá-lo como em qualquer outro demarcador. Não é possível editar caracteres como texto no demarcador. Entretanto, a camada de texto original permanece intacta e editável.

❖ Selecione uma camada de texto e escolha Camada > Texto > Criar Demarcador de Trabalho.

Nota: *não é possível criar demarcadores de trabalho a partir de fontes que não incluam dados de contorno (como as fontes bitmap).*

Mais tópicos da Ajuda

"Segmentos, componentes e pontos do demarcador" na página 344

Conversão de texto em formas

Quando você converte texto em formas, a camada de texto é substituída por uma camada com uma máscara de vetor. É possível editar a máscara de vetor e aplicar estilos à camada. Entretanto, não é possível editar caracteres na camada como texto.

❖ Selecione uma camada de texto e escolha Camada > Texto > Converter para Forma.

Nota: *não é possível criar formas a partir de fontes que não incluam dados de contorno (como as fontes bitmap).*

Mais tópicos da Ajuda

"Compreendendo formas e demarcadores" na página 330

Criação de uma borda de seleção de texto

Ao usar a ferramenta Máscara de Texto Horizontal ou Máscara de Texto Vertical, você cria uma seleção na forma do texto. As seleções de texto aparecem na camada ativa e podem ser movidas, copiadas, preenchidas ou traçadas como qualquer outra seleção.

1 Selecione a camada em que a seleção deve ser exibida. Para obter melhores resultados, crie a borda de seleção de texto em uma camada de imagem normal e não em uma camada de texto. Se desejar preencher ou traçar a borda de seleção de texto, crie-a em uma nova camada em branco.

2 Selecione a ferramenta Máscara de Texto Horizontal ou Máscara de Texto Vertical .

3 Selecione opções de texto adicionais e insira texto em um ponto ou em uma caixa delimitadora.

Uma máscara vermelha será exibida sobre a camada ativa conforme o texto é inserido. Depois de clicar no botão Confirmar ✓ , a borda de seleção de texto é exibida na imagem na camada ativa.

Adição de uma sombra projetada ao texto

Adicione uma sombra projetada para proporcionar profundidade ao texto de uma imagem.

1 No painel Camadas, selecione a camada que contém o texto ao qual deseja adicionar uma sombra projetada.

2 Clique no botão Estilo da camada *fx* na parte inferior do painel Camadas e escolha Sombra projetada na lista exibida.

3 Se possível, posicione a caixa de diálogo Estilo de Camada para poder visualizar a camada e a respectiva sombra projetada.

4 Ajuste as configurações conforme desejar. É possível alterar vários aspectos da sombra, incluindo o modo como ela se mescla com as camadas subjacentes, a opacidade (a visibilidade das camadas subjacentes), o ângulo da luz e sua distância a partir do texto ou do objeto.

5 Quando estiver satisfeito com a sombra projetada, clique em OK.

Para utilizar as mesmas configurações de sombra projetada em outra camada, arraste a camada Sombra projetada no painel Camadas até outra camada. Quando você solta o botão do mouse, o Photoshop aplica os atributos de sombra projetada à camada.

Mais tópicos da Ajuda

"Sobre efeitos e estilos de camadas" na página 263

Preenchimento do texto com uma imagem

Você pode preencher um texto com uma imagem aplicando uma máscara de corte a uma camada de imagem posicionada sobre uma camada de texto no painel Camadas.

1 Abra o arquivo que contém a imagem que deseja utilizar dentro do texto.

2 Selecione a ferramenta Texto Horizontal T ou Texto Vertical ↓T na caixa de ferramentas.

3 Clique na guia Caractere para trazer o painel Caractere para a frente ou, se o painel não estiver aberto, escolha Janela > Caractere.

4 No painel Caractere, selecione a fonte e outros atributos para o texto. Letras grandes, em negrito e espessas funcionam melhor.

5 Clique em um ponto de inserção da janela do documento e digite o texto desejado. Se estiver satisfeito com o texto, pressione Ctrl+Enter (Windows) ou Command+Return (MacOS).

6 Clique na guia Camadas para trazer o painel Camadas para a frente ou, se o painel não estiver aberto, escolha Janela > Camadas.

7 (Opcional) Se a camada da imagem for a camada de plano de fundo, clique duas vezes na camada da imagem no painel Camadas para convertê-la de uma camada de plano de fundo em uma camada regular.

Nota: *As camadas de plano de fundo estão bloqueadas e, por isso, você não pode movê-las no painel Camadas. Para desbloqueá-las, é necessário convertê-las em camadas regulares.*

8 (Opcional) Na caixa de diálogo Nova Camada, é possível renomear a camada. Clique em OK para fechar a caixa de diálogo e converter a camada da imagem.

9 No painel Camadas, arraste a camada de imagem para que ela fique logo acima da camada de texto.

10 Com a camada de imagem selecionada, escolha Camada > Criar Máscara de Corte. A imagem é exibida dentro do texto.

11 Selecione a ferramenta Mover e, em seguida, arraste a imagem para ajustar o seu posicionamento no texto.

Para mover o texto em vez da imagem, selecione a camada de texto no painel Camadas e utilize a ferramenta Mover para mover o texto.

Mais tópicos da Ajuda

"Como mascarar camadas com máscaras de corte" na página 292

"Inserção de texto" na página 380

"Formatação de caracteres" na página 387

Texto asiático

O Photoshop fornece várias opções para trabalhar com textos em chinês, japonês e coreano. Em geral, os caracteres em fontes asiáticas são chamados de *caracteres de byte duplo*.

Nota: *seu sistema operacional deve oferecer suporte aos idiomas com os quais deseja trabalhar. Consulte o fabricante do seu software de sistema para obter mais informações.*

Exibição e definição de opções de texto asiático

Por padrão, as versões do Photoshop diferentes da chinesa, japonesa ou coreana ocultam opções para texto asiático, que aparece nos painéis Caractere e Parágrafo. Para visualizar e definir opções para trabalhar com texto em chinês, japonês e coreano, é necessário selecionar Mostrar Opções de Texto Asiático na caixa de diálogo Preferências. Também é possível controlar como os nomes das fontes são exibidos — se em inglês ou no idioma nativo.

1 Escolha Editar > Preferências > Texto (Windows) ou Photoshop > Preferências > Texto (Mac OS).

2 Selecione uma das seguintes opções:

Mostrar Opções de Texto Asiático Exibe as opções de texto asiático nos painéis Caractere e Parágrafo.

Mostrar Nomes de Fontes em Inglês Exibe os nomes das fontes asiáticas em inglês.

Redução do espaçamento em torno dos caracteres de texto asiático

Tsume reduz o espaço em torno de um caractere por um valor de porcentagem especificado. Como resultado, o caractere em si não é alongado nem comprimido. Em vez disso, o espaço entre as caixas delimitadoras do caractere é compactado. Quando tsume é adicionado a um caractere, o espaçamento ao redor de ambos os lados do caractere é reduzido por uma porcentagem igual.

1 Selecione os caracteres que deseja ajustar.

2 No painel Caractere, insira ou selecione uma porcentagem para Tsume . Quanto maior a porcentagem, maior a compactação entre os caracteres. Em 100% (o valor máximo), não há espaço entre a caixa delimitadora do caractere e sua caixa eme.

Especificação de como uma entrelinha é medida no texto asiático

1 Selecione os parágrafos que deseja ajustar.

2 Escolha uma opção de entrelinhas no menu do painel Parágrafo.

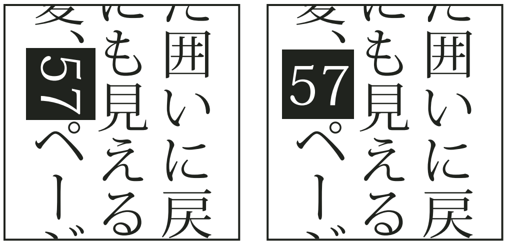
Entrelinha a partir do Topo das Linhas Mede o espaçamento entre as linhas de texto, da parte superior de uma linha à parte superior da linha seguinte. Quando a entrelinha a partir do topo das linhas é utilizada, a primeira linha de texto em um parágrafo é alinhada à parte superior da caixa delimitadora.

Entrelinha a partir da Base das Linhas Para o texto horizontal, mede o espaço entre as linhas do texto a partir da linha de base do texto. Quando a entrelinha a partir da base das linhas é utilizada, o espaço é exibido entre a primeira linha do texto e a caixa delimitadora. Uma marca de seleção indica qual opção está selecionada.

Nota: *a opção de entrelinhas escolhida não afeta o espaçamento entre as linhas, apenas como ele é medido.*

Uso do tate-chu-yoko

Tate-chu-yoko (também chamado de *kumimoji* e *renmoji*) é um bloco de texto horizontal disposto dentro de linhas de texto vertical. O uso do tate-chu-yoko facilita a leitura de caracteres de meia largura, como números, datas e palavras estrangeiras curtas no texto vertical.



Numerais sem tate-chu-yoko (à esquerda) comparados com numerais rotacionados com tate-chu-yoko (à direita)

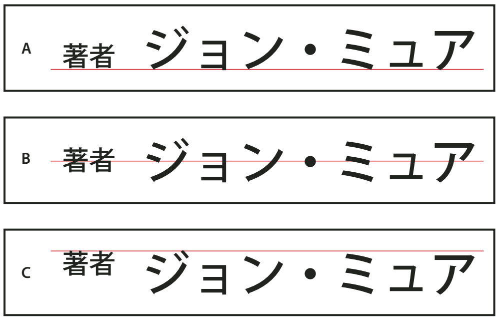
1 Selecione os caracteres a serem girados.

2 Escolha Tate-Chu-Yoko no menu do painel Caractere. Uma marca de seleção indica que a opção está ativada.

Nota: *o uso de tate-chu-yoko não evita que você edite e formate o texto. É possível editar e aplicar opções de formatação em caracteres rotacionados da mesma maneira que com outros caracteres.*

Alinhamento de caracteres asiáticos com mojisoroe

Mojisoroe é o alinhamento de caracteres no texto asiático. Quando uma linha de texto contém tamanhos diferentes de caractere, é possível especificar como alinhar o texto aos maiores caracteres na linha: na parte superior, no centro ou na parte inferior da caixa eme (direita, centro e esquerda para quadros verticais), na linha de base romana ou na parte superior ou inferior da caixa ICF (direita ou esquerda para quadros verticais). *ICF* (Espaço de Caractere Ideográfico) é a altura e a largura médias usadas pelo designer de fontes para criar os caracteres ideográficos que compõem uma fonte.



Opções de alinhamento de caracteres
A. *Pequenos caracteres alinhados à parte inferior* ***B.*** *Pequenos caracteres alinhados ao centro* ***C.*** *Pequenos caracteres alinhados à parte superior*

❖ No menu do painel Caractere, escolha uma opção no submenu Alinhamento de Caracteres:

Roman Baseline Alinha os caracteres pequenos em uma linha ao caractere grande.

Parte superior/Direita da caixa eme, Centro da caixa eme ou Parte inferior/Esquerda da caixa eme Alinha os caracteres pequenos em uma linha à posição especificada da caixa eme de caracteres grandes. Em quadros de texto verticais, a Parte superior/Direita da caixa eme alinha o texto à direita da caixa eme e a Parte inferior/Esquerda da caixa eme alinha o texto à esquerda da caixa eme.

Parte Superior/Direita da Caixa ICF e Parte Inferior/Esquerda da Caixa ICF Alinha os caracteres pequenos em uma linha à caixa ICF especificada pelos caracteres grandes. Nos quadros de texto verticais, a opção Parte Superior/Direita da Caixa ICF alinha o texto à direita da caixa ICF e a opção Parte Inferior/Esquerda da Caixa ICF alinha o texto à esquerda da caixa ICF.

Especificação de Sublinhado à Esquerda e Sublinhado à Direita com texto asiático

1 Selecione o texto vertical.

2 Escolha Sublinhado à esquerda ou Sublinhado à direita no menu do painel Caractere.

Definição de atributos da fonte asiática OpenType

As fontes asiáticas OpenType podem incluir vários recursos que não estão disponíveis nas fontes PostScript e TrueType atuais. Em geral, é melhor utilizar quaisquer espessuras de fontes OpenType KozMinPro e KozGoPro. Essas fontes têm o maior conjunto de glifos das fontes asiáticas produzidas pela Adobe.

1 Com a ferramenta Texto selecionada, siga um destes procedimentos:

- Em uma camada de texto existente, selecione os caracteres ou os objetos de texto aos quais deseja aplicar a definição.
- Clique na imagem para criar uma nova camada de texto.

2 No painel Caractere, verifique se uma fonte asiática OpenType Pro está selecionada.

3 No menu do painel Caractere, escolha uma opção de OpenType.

4 Ative o método de entrada MSIME (Windows) ou Kotoeri (Mac OS). Siga um destes procedimentos:

- (Windows) No menu Iniciar do Windows, escolha Programas > Acessórios > Ferramentas do Sistema > Mapa de Caracteres.
- (Mac OS) Selecione o método de entrada Kotoeri, escolhendo Mostrar painel Caractere no menu Kotoeri.
- (Mac OS) No menu pop-up Entrada, no lado direito da barra de menus, escolha Mostrar visualizador de caractere.

***Nota:** (Mac OS) Se o menu Entrada não estiver exibido na barra de menus, escolha Menu Apple > Preferências do sistema > Idioma e texto, clique em Fontes de entrada e selecione Teclado e visualizador de caractere.*

5 Siga um destes procedimentos:

- (Windows) No Mapa de Caracteres, selecione a opção Modo de Exibição Avançado, escolha Todos no menu Agrupar por e, em seguida, escolha Unicode em Conjunto de Caracteres.



Mapa de Caracteres
***A.** Menu Fontes **B.** Caixa de seleção Modo de Exibição Avançado*

- (Mac OS) No painel Caractere Kotoeri, selecione Glifo no menu Exibir.



Painel Caractere Kotoeri
***A.** Menu Visualizar* ***B.** Menu Fontes* ***C.** Informações do Caractere* ***D.** Botão Inserir com Fonte*

6 Escolha uma fonte asiática OpenType no menu Fonte.

7 Siga um destes procedimentos:

- (Windows) Selecione o caractere que deseja usar, clique em Selecionar, clique em Copiar e, em seguida, cole-o no Photoshop.
- (Mac OS) Clique em duas vezes no caractere que deseja usar para inseri-lo em seu documento.

Opções da fonte asiática OpenType

Dependendo da fonte, existem opções de OpenType adicionais.

Japonês 78 Substitui o glifo padrão pelo glifo da variante jp78.

Japonês Profissional Substitui o glifo padrão pelos glifos da variante profissional.

Japonês Tradicional Substitui o glifo padrão pelo glifo da variante tradicional.

Métrica Proporcional Substitui os glifos de meia largura e de largura completa pelo glifo proporcional.

Kana Substitui o glifo kana padrão pelo glifo com otimização horizontal, para layout horizontal. No entanto, geralmente as diferenças são muito sutis.

Roman Itálico Substitui o glifo proporcional padrão pelo glifo em itálico.

Mais tópicos da Ajuda

"Aplicação de recursos OpenType" na página 394

Escolha de um conjunto mojikumi

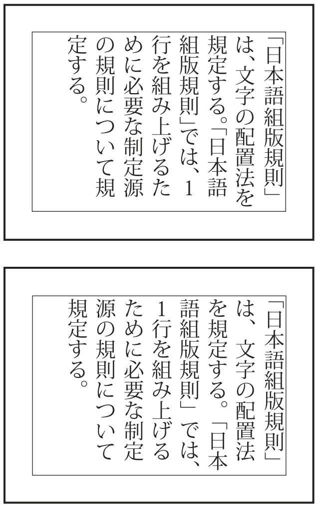
Mojikumi especifica espaçamento de caracteres japoneses, caracteres romanos, pontuação, caracteres especiais, início de linha, final de linha e números para a composição de texto em japonês. O Photoshop inclui diversos conjuntos de mojikumi predefinidos, com base na Norma Industrial Japonesa (JIS, Japanese Industrial Standard) X 4051-1995.

❖ No painel Parágrafo, escolha uma opção no menu pop-up Mojikumi:

Nada Desativa o uso de mojikumi.

Conjunto Mojikumi 1 Utiliza espaçamento de meia largura para pontuação.

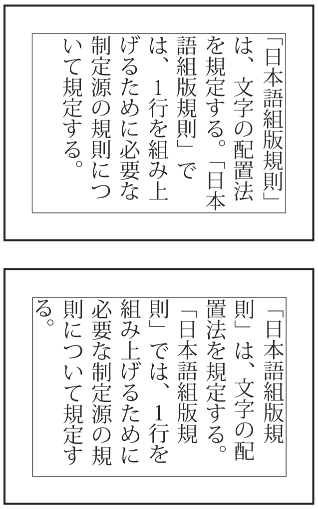
Conjunto Mojikumi 2 Utiliza espaçamento de largura total para a maioria dos caracteres, exceto para o último caractere na linha.



Conjunto Mojikumi 1 e Conjunto Mojikumi 2

Conjunto Mojikumi 3 Utiliza espaçamento de largura total para a maioria dos caracteres e para o último caractere na linha.

Conjunto Mojikumi 4 Utiliza espaçamento de largura total para todos os caracteres.



Conjunto Mojikumi 3 e Conjunto Mojikumi 4

Definir opções de kinsoku shori

Kinsoku shori especifica as quebras de linha para o texto em japonês. Os caracteres que não podem iniciar ou terminar uma linha são conhecidos como caracteres *kinsoku*. O Photoshop inclui os conjuntos básico e completo de kinsoku com base na Norma Industrial Japonesa (JIS) X 4051-1995. Os conjuntos básicos de kinsoku omitem grandes símbolos vocálicos e pequenos caracteres hiragana.

Desativar ou ativar kinsoku shori para um parágrafo

❖ In the Paragraph panel, choose an option from the Kinsoku Shori pop-up menu:

None Turns off the use of kinsoku shori.

JIS Weak or JIS Maximum Prevents the following characters from beginning or ending a line:

JIS Weak Set
Characters that can't begin a line ’ ” 、。々〉》」』】〕ゝゞ・ヽヾ！），．：；？］｝
Characters that can't end a line ‘ “〈《「『【〔（［｛

JIS Maximum Set
Characters that can't begin a line ！），．：；？］｝ ¢ — ’ ” ‰℃℉、。々〉》」』】〕 あいうえおつやゆよわ ゛゜ ゝゞ アイウエオツヤユヨワカケ ・—ヽヾ！％），．：；？］｝
Characters that can't end a line （［｛£§ ‘ “〈《「『【〒〔＃＄（＠［｛¥

Especificação de uma opção de quebra de linha para o kinsoku

É necessário selecionar kinsoku shori ou mojikumi para poder usar as seguintes opções de quebra de linha.

❖ No menu do painel Parágrafo, escolha Texto Kinsoku Shori e, em seguida, escolha um dos seguintes métodos:

Forçar Primeiro Move caracteres até a linha anterior para impedir que caracteres proibidos terminem ou iniciem uma linha.

Soltar Primeiro Move caracteres até a linha seguinte para impedir que caracteres proibidos terminem ou iniciem uma linha.

Soltar Apenas Sempre move caracteres até a linha seguinte para impedir que caracteres proibidos terminem ou iniciem uma linha. Um início não é tentado.

Uma marca de seleção indica qual método está selecionado.

Especificação de uma opção Burasagari

Burasagari permite que pontos de byte simples e de byte duplo e vírgulas de byte simples e de byte duplo fiquem fora da caixa delimitadora de parágrafo.

1 No painel Parágrafo, escolha Burasagari no menu do painel.

2 Escolha uma opção no submenu:

Nenhum Desativa a pontuação deslocada.

Normal Ativa a pontuação deslocada sem forçar linhas irregulares para a borda da caixa delimitadora.

Forçar Força a pontuação para fora da caixa delimitadora propagando as linhas que terminam dentro da caixa delimitadora e que terminam com um dos caracteres deslocados.

Nota: *as opções de Burasagari não estão disponíveis quando Kinsoku Shori é definido como Nenhum.*

Capítulo 13: Salvar e exportar imagens

Como salvar imagens

Como salvar arquivos de imagem

Os formatos de arquivos gráficos diferem na maneira como representam os dados da imagem (em pixels ou vetores) e oferecem suporte a diferentes técnicas de compactação e recursos do Photoshop. Para preservar todos os recursos do Photoshop (camadas, efeitos, máscaras etc.), salve uma cópia da imagem no formato do Photoshop (PSD).

Como a maioria dos formatos de arquivo, o PSD oferece suporte para arquivos com até 2 GB de tamanho. Para arquivos maiores do que 2 GB, salve no Formato de documento grande (PSB), Photoshop Raw (somente imagem achatada), TIFF (até 4 GB) ou formato DICOM.

Formatos para imagens de 16 bits (requerem o comando Salvar como)
Photoshop, Large Document Format (PSB), Cineon, DICOM, IFF, JPEG, JPEG 2000, Photoshop PDF, Photoshop Raw, PNG, Portable Bit Map e TIFF.

Nota: *O comando Salvar para Web e dispositivos converte automaticamente imagens de 16 bits em 8 bits.*

Formatos para imagens de 32 bits (requerem o comando Salvar como)
Photoshop, Formato de documento grande (PSB), OpenEXR, Bitmap Portátil, Radiance e TIFF.

Comandos para salvar imagens
Salvar Salva as alterações feitas no arquivo atual. O arquivo continua no formato atual.

Salvar como Salva uma imagem em local, nome de arquivo ou formato diferentes.

Salvar para a Web e Dispositivos Salva uma imagem otimizada para a Internet ou dispositivos móveis.

Mais tópicos da Ajuda

“Sobre formatos e compactação de arquivos” na página 436

Como salvar arquivos

Use o comando Salvar para salvar alterações no arquivo atual ou Salvar Como para salvar uma nova versão dele.

Mais tópicos da Ajuda

“Como duplicar imagens” na página 33

“Criação de um instantâneo da imagem” na página 46

Como salvar alterações no arquivo atual

❖ Escolha Arquivo > Salvar.

Salve um arquivo com um nome, local ou formato diferente.

1 Escolha Arquivo > Salvar Como.

Nota: *o plug-in Camera Raw pode salvar arquivos de imagem Camera Raw em um formato diferente, como DNG (Negativo Digital).*

2 No menu Formato, escolha um formato de arquivo.

Nota: *se você escolher um formato que não oferece suporte para todos os recursos do documento, um aviso será exibido na parte inferior da caixa de diálogo. Se isso acontecer, convém salvar uma cópia do arquivo no formato Photoshop ou em outro formato com suporte para todos os dados de imagem.*

3 Especifique um nome de arquivo e um local.

4 Na caixa de diálogo Salvar Como, selecione opções de salvamento.

5 Clique em Salvar.

Dependendo do formato do arquivo a ser salvo, é exibida uma caixa de diálogo com algumas opções.

para copiar uma imagem sem salvá-la na unidade de disco rígido, use o comando Duplicar. Para armazenar uma versão temporária da imagem na memória, use o painel Histórico para criar um instantâneo.

Opções de gravação de arquivos

Na caixa de diálogo Salvar como, é possível definir várias opções de gravação de arquivos. As opções disponíveis dependem da imagem que está sendo salva e do formato de arquivo selecionado. Se o Version Cue estiver ativado, opções adicionais ficarão disponíveis, como a capacidade de salvar um arquivo alternativo e de digitar comentários sobre versões.

Como uma Cópia Salva uma cópia do arquivo, mantendo o arquivo atual aberto na área de trabalho.

Canais Alfa Salva informações sobre canais alfa junto com a imagem. Se essa opção for desativada, os canais alfa serão removidos da imagem salva.

Camadas Preserva todas as camadas da imagem. Se essa opção não estiver ativada ou disponível, todas as camadas visíveis serão achatadas ou mescladas (dependendo do formato).

Observações Salva observações com a imagem.

Cores Spot Salva informações sobre canais de spot junto com a imagem. Se essa opção for desativada, as cores spot serão removidas da imagem salva.

Utilizar Configuração de Prova, Perfil ICC (Windows) ou Incorporar Perfil de Cores (Mac OS) Cria um documento com gerenciamento de cores.

Nota: *As opções de pré-visualização de imagem e extensão de arquivo a seguir estarão disponíveis apenas se as opções Perguntar ao Salvar for selecionado para Pré-visualizações de Imagem e Anexar Extensão de Arquivo (Mac OS) na caixa de diálogo Preferências de Manuseio de Arquivo forem selecionadas.*

Miniatura (Windows) Salva dados de miniatura referentes ao arquivo.

Utilizar Extensão em Minúsculas (Windows) Mantém a extensão do arquivo em letras minúsculas.

Opções de Visualizações da Imagem (Mac OS) Salva dados de miniatura referentes ao arquivo. As miniaturas são exibidas na caixa de diálogo Abrir.

Opções de Extensão de Arquivo (Mac OS) Especifica o formato das extensões de arquivo. Selecione Anexar para adicionar a extensão do formato ao nome de um arquivo e Usar Minúsculas para manter essa extensão em letras minúsculas.

Configuração de preferências para salvar arquivos

1 Siga um destes procedimentos:

- (Windows) Escolha Editar > Preferências > Controle de Arquivo.
- (Mac OS) Escolha Photoshop > Preferências > Controle de Arquivo.

2 Defina as seguintes opções:

Visualizações da Imagem Escolha uma opção para salvar visualizações de imagem: Nunca Salvar, para salvar arquivos sem visualizações, Salvar Sempre, para salvar arquivos com visualizações especificadas, e Perguntar ao Salvar, para atribuir visualizações a cada arquivo. No Mac OS, é possível selecionar um ou mais tipos de visualização. (Consulte "Opções de visualização de imagens no Mac OS" na página 420).

Extensão de Arquivo (Windows) Escolha uma opção para as extensões de arquivo de três caracteres que indicam o formato de um arquivo: Usar Maiúsculas, para anexar extensões de arquivo com caracteres em maiúsculas, ou Usar Minúsculas, para anexar extensões de arquivo com caracteres em minúsculas.

Anexar Extensões de Arquivo (Mac OS) Extensões de arquivo são necessárias para arquivos que serão usados no Windows ou transferidos para esse sistema. Escolha uma opção para anexar extensões a nomes de arquivo: Nunca, para salvar arquivos sem extensões, Sempre, para anexar extensões aos nomes de arquivos, ou Perguntar ao Salvar, para anexar extensões para cada arquivo individualmente. Selecione Usar Minúsculas para anexar extensões de arquivo com caracteres em minúsculas.

Salvar como para pasta original Ao salvar, assume como padrão a pasta de onde as imagens se originaram. Desmarque esta opção para o padrão seja a pasta em que foi salvo pela última vez.

Opções de visualização de imagens no Mac OS

No Mac OS, é possível selecionar um ou mais tipos de visualização conforme as opções a seguir (para acelerar a gravação e reduzir o tamanho dos arquivos, selecione apenas as visualizações necessárias).

Ícone Usa a visualização como um ícone de arquivo na área de trabalho.

Tamanho Total Salva uma versão de 72 ppi do arquivo para uso em aplicativos que podem abrir apenas imagens de baixa resolução do Photoshop. Para arquivos não-EPS, essa é uma visualização PICT.

Miniatura do Macintosh Exibe a visualização na caixa de diálogo Abrir.

Miniatura do Windows Salva uma visualização que pode ser exibida em sistemas Windows.

Como salvar documentos grandes

O Photoshop oferece suporte para documentos de até 300.000 pixels em qualquer dimensão, além de disponibilizar três formatos de arquivo para salvar documentos com imagens que contenham mais de 30.000 pixels em qualquer dimensão. Lembre-se de que a maioria dos aplicativos, incluindo versões do Photoshop anteriores ao CS, não consegue controlar arquivos com mais de 2 GB ou imagens com mais de 30.000 pixels em qualquer dimensão.

❖ Escolha Arquivo > Salvar Como e selecione um destes formatos de arquivo:

PSB (formato de documento grande) Oferece suporte a documentos de qualquer tamanho. Todos os recursos do Photoshop são preservados nos arquivos PSB (embora alguns filtros de plug-in estejam indisponíveis se os documentos excederem 30.000 pixels de largura ou altura). Atualmente, apenas o Photoshop CS ou superior oferece suporte para arquivos nesse formato.

Photoshop Raw Oferece suporte para documentos com qualquer dimensão em pixels ou qualquer tamanho de arquivo, mas não para camadas. Documentos grandes salvos no formato Photoshop Raw são achatados.

TIFF Oferece suporte para arquivos de até 4 GB. Documentos com mais de 4 GB não podem ser salvos nesse formato.

Mais tópicos da Ajuda

"Formato de Documento Grande" na página 440

"Formato Photoshop Raw" na página 438

"TIFF" na página 443

Teste de imagens do Photoshop para dispositivos móveis com o Adobe Device Central

O Device Central habilita os usuários do Photoshop a visualizarem a aparência dos arquivos do Photoshop em uma variedade de dispositivos móveis.

Profissionais criativos podem criar arquivos do Photoshop especificamente para dispositivos móveis e testar facilmente os arquivos. Os usuários podem criar um documento no Photoshop com base em um dispositivo de destino.

Por exemplo, um designer de interfaces de usuário poderia usar o Photoshop para criar modelos. O designer pode testar os modelos em uma variedade de telefones, fazer os ajustes necessários e passar os modelos aprimorados aos desenvolvedores.

Criação de conteúdo móvel com o Adobe Device Central e o Photoshop

1 Inicie o Photoshop.

2 Selecione Arquivo > Novo.

3 Clique em Device Central para fechar a caixa de diálogo do Photoshop e abrir o Device Central.

4 Selecione um tipo de conteúdo.

A lista Biblioteca On-line à esquerda é atualizada e mostra os dispositivos que suportam o tipo de conteúdo selecionado.

5 Selecione um ou mais dispositivos de destino na lista Biblioteca On-line e arraste-os à lista Biblioteca Local. Então, selecione um dispositivo padrão na lista Biblioteca Local.

O Device Central lista os tamanhos de documentos propostos com base no dispositivo ou nos dispositivos selecionados (se os dispositivos tiverem tamanhos de exibição diferentes). Dependendo do projeto ou do conteúdo que está sendo desenvolvido, é possível criar um documento móvel separado para cada tamanho de exibição ou experimentar localizar um tamanho apropriado para todos os dispositivos. Ao escolher a segunda abordagem, talvez você queira usar o menor ou o maior tamanho de documento sugerido como um denominador comum. É possível até especificar um tamanho personalizado na parte inferior da guia.

6 Clique em Criar.

Um arquivo PSD em branco com o tamanho especificado é aberto no Photoshop. Um novo arquivo tem os seguintes parâmetros definidos por padrão:

- Modo de Cor: RGB/8 bits
- Resolução: 72 ppi
- Perfil de Cores: SRGB IEC61966-2.1

7 Preencha o arquivo PSD em branco com conteúdo no Photoshop.

8 Ao concluir, selecione Arquivo > Salvar para a Web e Dispositivos.

9 Na caixa de diálogo Salvar para a Web e Dispositivos, selecione o formato desejado e altere outras configurações de exportação conforme desejado.

10 Clique no Device Central.

Um arquivo temporário com configurações de exportação especificadas é exibido na guia Device Central Emulator. Para continuar o teste, clique duas vezes no nome de um dispositivo diferente nas listas Conjuntos de Dispositivos ou Biblioteca Local.

11 Se, depois de visualizar o arquivo no Device Central, for necessário fazer alterações no arquivo, volte ao Photoshop.

12 Na caixa de diálogo Salvar para a Web e Dispositivos do Photoshop, faça ajustes, como a seleção de um formato ou de uma qualidade diferente para exportação.

13 Para testar o arquivo novamente com as novas configurações de exportação, clique no botão Device Central.

14 Quando estiver satisfeito com os resultados, clique em Salvar na caixa de diálogo Salvar para a Web e Dispositivos do Photoshop.

Nota: *Para abrir o Device Central no Photoshop, em vez de criar e testar um arquivo, selecione Arquivo > Device Central.*

Como salvar arquivos PDF

Como salvar arquivos no formato PDF do Photoshop

É possível usar o comando Salvar Como para salvar no formato Photoshop PDF imagens RGB, de cores indexadas, CMYK, em tons de cinza, no modo Bitmap, de cores Lab e duotônicas. Devido ao fato de o documento PDF do Photoshop poder preservar dados do Photoshop, como camadas, canais alfa, observações e cor spot, você pode abrir o documento e editar as imagens no Photoshop CS2 ou posterior.

É possível salvar rapidamente um arquivo como Photoshop PDF executando no arquivo a ação Salvar Como Photoshop PDF. Para acessar essa ação, escolha Produção no menu do painel Ações.

Para usuários avançados, o formato Photoshop PDF oferece opções para tornar um documento compatível com o padrão PDF/X, o que é essencial, por exemplo, quando ao enviá-lo a uma máquina de impressão de grande porte. O PDF/X (Portable Document Format Exchange) é um subconjunto do formato Adobe PDF capaz de eliminar variações de cores, fontes e capturas que podem gerar problemas de impressão.

Também é possível especificar opções de segurança para restringir o acesso a documentos PDF. A criptografia RC4 de 128 bits (Acrobat 6 e posterior) inclui uma opção para permitir que os usuários visualizem metadados e miniaturas em um documento PDF seguro usando o Adobe Bridge.

As configurações de PDF podem ser salvas como uma predefinição de PDF para criar arquivos consistentes com Photoshop PDF. Predefinições e configurações do Adobe PDF são compartilhadas por componentes do Adobe Creative Suite, incluindo Photoshop, InDesign®, Illustrator®, GoLive® e Acrobat®.

Mais tópicos da Ajuda

“Como salvar uma predefinição de PDF da Adobe” na página 429

“Reprodução de uma ação em um arquivo” na página 586

Como salvar um arquivo no formato Photoshop PDF

1 Escolha Arquivo > Salvar como e, no menu Formato, selecione Photoshop PDF. Selecione uma opção de Cor para incorporar um perfil de cores ou usar o perfil especificado com o comando Configuração de prova. Também é possível incluir camadas, observações, cores spot ou canais alfa. Clique em Salvar.

2 Na caixa de diálogo Salvar Adobe PDF, escolha uma predefinição de Adobe PDF que especifique se o arquivo PDF do Photoshop será impresso em uma impressora desktop ou em um dispositivo de prova, enviado a uma impressora comercial, distribuído por e-mail ou exibido na Web, entre outras alternativas. Para obter detalhes, consulte “Predefinições de Adobe PDF” na página 424.

A escolha de uma predefinição é a maneira mais fácil de definir opções para um arquivo PDF do Photoshop. Depois de selecioná-la, clique em Salvar PDF para gerar esse arquivo. Para adicionar opções de segurança ou ajustar as opções de gravação do PDF, siga as etapas restantes deste procedimento.

3 (Opcional) Escolha opções nos menus Padrões e Compatibilidade para especificar a compatibilidade do documento PDF com o padrão PDF/X e com a versão do Acrobat. Para obter mais informações, consulte “Níveis de compatibilidade com PDF” na página 426.

4 (Opcional) No painel esquerdo da caixa de diálogo Salvar Adobe PDF, selecione Geral para definir opções de gravação gerais de arquivos PDF. Para obter detalhes sobre cada opção, consulte “Opções gerais para Adobe PDF” na página 427.

Nota: *Os usuários do Photoshop 7.0 e anterior podem abrir um PDF do Photoshop como um PDF genérico com camadas achatadas. Escolha Arquivo > Abrir como e, no menu Arquivos do Tipo (Windows), selecione o PDF genérico ou escolha Arquivo > Abrir e, no menu Formato (Mac OS), selecione PDF genérico.*

5 (Opcional) No painel esquerdo da caixa de diálogo Salvar Adobe PDF, selecione Compactação para especificar as opções de compactação e de redução da resolução do arquivo PDF. Para obter mais informações, consulte “Opções de compactação e redução da resolução para Adobe PDF” na página 427.

6 (Opcional) No painel esquerdo da caixa de diálogo Salvar Adobe PDF, selecione Saída para especificar opções de PDF/X e gerenciamento de cores. Para obter mais informações, consulte “Opções de PDF/X e gerenciamento de cores para Adobe PDF” na página 428.

7 (Opcional) Para adicionar segurança ao documento PDF, selecione Segurança no painel esquerdo da caixa de diálogo Salvar Adobe PDF. Especifique as opções de permissões e senha para esse documento. Consulte também “Adição de segurança a arquivos PDF” na página 429.

Nota: *o Nível de Criptografia depende da configuração de Compatibilidade do documento PDF. Escolha uma configuração de Compatibilidade diferente para especificar um Nível de Criptografia mais alto ou mais baixo.*

8 (Opcional) No painel esquerdo da caixa de diálogo Salvar Adobe PDF, selecione Resumo. É possível revisar as opções especificadas.

9 (Opcional) Para reutilizar as configurações de gravação do PDF, clique em Salvar Predefinição e salve essas configurações como uma predefinição de PDF. A nova predefinição será exibida no menu Predefinição de Adobe PDF na próxima vez que um arquivo Photoshop PDF for salvo e também na caixa de diálogo Opções de PDF de todos os componentes do Adobe Creative Suite. Consulte também “Como salvar uma predefinição de PDF da Adobe” na página 429.

10 Clique em Salvar PDF. O Photoshop fechará a caixa de diálogo Salvar Adobe PDF e criará o arquivo de documento PDF.

Mais tópicos da Ajuda

“Sobre formatos e compactação de arquivos” na página 436

Predefinições de Adobe PDF

Predefinição de PDF é um grupo de configurações que afetam o processo de criação de PDFs. Essas configurações são atribuídas de forma a equilibrar o tamanho e a qualidade do arquivo, dependendo de como o PDF será usado. A maioria das predefinições determinadas com antecipação é compartilhada entre componentes do Adobe Creative Suite, incluindo o InDesign, o Illustrator, o Photoshop e o Acrobat. Também é possível criar e compartilhar predefinições personalizadas para requisitos exclusivos de saída.

Algumas das predefinições relacionadas a seguir não estarão disponíveis até serem movidas, conforme necessário, da pasta Extras (onde são instaladas por padrão) para a pasta Configurações. Normalmente, as pastas Extras e Configurações estão localizadas em (Windows Vista e Windows7) ProgramData\Adobe\AdobePDF, (Windows XP) Documents and Settings\All Users\Application Data\Adobe\Adobe PDF, ou (Mac OS) Library/Application Support/Adobe PDF. Algumas predefinições não estão disponíveis em alguns componentes do Creative Suite.

As configurações personalizadas são encontradas em (Windows XP) Documents and Settings/*[nome do usuário]*/Application Data/Adobe/Adobe PDF/Settings, (Windows Vista e Windows 7) Users/*[nome do usuário]*/AppData/Roaming/Adobe/Adobe PDF/Settings, ou (Mac OS) Users/*[nome do usuário]*/Library/Application Support/Adobe/Adobe PDF/Settings.

Verifique as configurações de PDF regularmente. As configurações não são revertidas automaticamente em configurações padrão. Aplicativos e utilitários que criam PDFs utilizam o último conjunto de configurações de PDFs definido ou selecionado.

Impressão de alta qualidade Cria PDFs para impressão de qualidade em impressoras de mesa e dispositivos de prova. Essa predefinição usa o PDF 1.4, reduz a resolução de imagens coloridas e em tons de cinza a 300 ppi e imagens monocromáticas a 1200 ppi, incorpora subconjuntos de todas as fontes, não altera cores e não nivela a transparência (para tipos de arquivo compatíveis com a transparência). Esses PDFs podem ser abertos no Acrobat 5.0 e no Acrobat Reader 5.0 ou posterior. No InDesign, essa predefinição também cria PDFs marcados.

Illustrator Padrão (somente no Illustrator) Cria PDFs nos quais todos os dados do Illustrator são preservados. Os PDFs criados com essa predefinição podem ser abertos novamente no Illustrator sem a perda de dados.

Páginas excessivamente grandes (somente no Acrobat) Cria PDFs adequados para exibição e impressão de desenhos de engenharia maiores que 200 x 200 polegadas. Esses PDFs podem ser abertos no Acrobat e no Reader 7.0 ou posterior.

PDF/A-1b: 2005 (CMYK e RGB) (somente no Acrobat) Usado para preservação a longo prazo (arquivamento) de documentos eletrônicos. O PDF/A-1b usa o PDF 1.4 e converte todas as cores em CMYK ou RGB, dependendo do padrão escolhido. Esses PDFs podem ser abertos em versões do Acrobat e do Reader 5.0 ou posterior.

PDF/X-1a (2001 e 2003) O PDF/X-1a requer a incorporação de todas as fontes, a especificação das máscaras e sangrias apropriadas e a exibição das cores no modo CMYK, cores especiais ou ambos. Arquivos compatíveis devem conter informações que descrevam a condição de impressão para a qual foram preparados. Arquivos PDF criados para compatibilidade com o PDF/X-1a podem ser abertos no Acrobat 4.0 e no Acrobat Reader 4.0 ou posterior.

O PDF/X-1a usa o PDF 1.3, reduz a resolução de imagens coloridas e em tons de cinza a 300 ppi e imagens monocromáticas a 1200 ppi, incorpora subconjuntos de todas as fontes, cria PDFs sem marcas e nivela a transparência por meio da configuração Alta resolução.

Nota: *as predefinições de PDF/X-1a:2003 e PDF/X-3 (2003) são colocadas no computador durante a instalação, mas não estarão disponíveis até serem movidas da pasta Extras para a pasta Configurações.*

PDF/X-3 Essa predefinição cria um PDF baseado no padrão ISO PDF/X-3:2002. Os arquivos PDF criados nessa configuração podem ser abertos no Acrobat 4.0, no Acrobat Reader 4.0 ou posterior.

PDF/X-4 (2008) Esses arquivos de criação predefinidos ISO PDF/X-4:2008 oferecem suporte para transparências vivas(a transparência não está nivelada) e gerenciamento de cores ICC. Arquivos PDF exportados com essa

predefinição estão no formato PDF 1.4. Imagens têm a resolução diminuída, são comprimidas, e as fontes são inseridas da mesma maneira que nas configurações PDF/X-1a e PDF/X-3. É possível criar arquivos compatíveis com PDF/X-4:2008 diretamente nos componentes do Creative Suite 4 e 5 (Illustrator, InDesign e Photoshop). O Adobe Acrobat Pro fornece facilidades para validar e comprovar arquivos PDF em conformidade com PDF/X-4:2008 e também para converter outros arquivos não PDF para PDF/X-4:2008 se possível.

A Adobe recomenda PDF/X-4:2008 como o melhor formato de arquivo PDF para trabalhos de editoração de impressão.

Qualidade de impressão Cria arquivos PDF para produção de impressão de alta qualidade (por exemplo, impressão digital ou separações para uma fotocompositora ou um fixador de chapas), mas não cria arquivos compatíveis com o PDF/X. Nesse caso, a qualidade do conteúdo é a maior preocupação. O objetivo é preservar todas as informações no arquivo PDF necessárias para que a gráfica ou o prestador de serviços imprima o documento corretamente. Este conjunto de opções usa o PDF 1.4, converte cores em CMYK, reduz a resolução de imagens coloridas ou em tons de cinza a 300 ppi e imagens monocromáticas a 1200 ppi, incorpora subconjuntos de todas as fontes e preserva a transparência (para tipos de arquivo compatíveis com a transparência).

Esses arquivos PDF podem ser abertos no Acrobat 5.0 e no Acrobat Reader 5.0 ou posterior.

Nota: *antes de criar um arquivo Adobe PDF a ser enviado a uma gráfica ou a um prestador de serviços de impressão, determine qual deverá ser a resolução da saída e outras configurações, ou solicite um arquivo .joboptions com as configurações recomendadas. Talvez você precise personalizar as configurações do Adobe PDF para um prestador específico e fornecer seu próprio arquivo .joboptions.*

Rich Content PDF Cria arquivos PDF acessíveis que incluem marcas de formatação, hiperlinks, marcadores, elementos interativos e camadas. Esse conjunto de opções usa PDF 1.5 e incorpora subconjuntos de todas as fontes. Também otimiza arquivos para tráfego de bytes. Você pode abrir esses arquivos PDF no Acrobat 6.0 e no Adobe Reader 6.0 ou posterior. (A predefinição Rich Content PDF está localizada na pasta Extras).

Nota: *Essa predefinição era denominada eBook nas versões anteriores de alguns aplicativos.*

Menor tamanho do arquivo Cria arquivos PDF para exibição na web, em uma intranet ou para distribuição por e-mail. Esse conjunto de opções usa recursos de compactação, de redução de resolução e uma resolução de imagem relativamente baixa. Ele converte todas as cores para sRGB e incorpora fontes. Também otimiza arquivos para tráfego de bytes. Para melhores resultados, evite utilizar essa predefinição se pretende imprimir o arquivo PDF.

Esses arquivos PDF podem ser abertos no Acrobat 5.0 e no Acrobat Reader 5.0 ou posterior.

Padrão (somente no Acrobat) Cria arquivos PDF impressos em impressoras de mesa ou em copiadoras digitais, publicados em CDs ou enviados a clientes como prova de editoração. Este conjunto de opções usa a compactação e a redução de resolução para manter o tamanho do arquivo pequeno, mas também incorpora subconjuntos de todas as fontes (aceitas) usadas no arquivo, converte todas as cores em sRGB e imprime em uma resolução média. Observe que os subconjuntos de fontes do Windows não são incorporados por padrão. Arquivos PDF criados com esse arquivo de configuração podem ser abertos no Acrobat 5.0, no Acrobat Reader 5.0 ou posterior.

Para obter mais informações sobre configurações de PDF compartilhadas para componentes do Creative Suite, consulte o PDF Integration Guide (Guia de integração de arquivos PDF) no DVD do Creative Suite.

Sobre padrões PDF/X e PDF/A

Os padrões PDF/X e PDF/A são definidos pela International Organization for Standardization (ISO). Os padrões PDF/X aplicam-se ao intercâmbio de conteúdo gráfico; os padrões PDF/A aplicam-se ao arquivamento a longo prazo de documentos eletrônicos. Durante a conversão do PDF, o arquivo processado é verificado contra o padrão especificado. Se o PDF não estiver de acordo com o padrão ISO selecionado, uma mensagem será exibida, pedindo que você escolha entre cancelar a conversão ou prosseguir com a criação de um arquivo não compatível.

Os padrões mais utilizados para o processo de editoração de impressão são vários formatos PDF/X: PDF/X-1a, PDF/X-3 e (em 2007) PDF/X-4. Os padrões mais utilizados para o arquivamento de PDFs são PDF/A-1a e PDF/A-1b (para requisitos menos rigorosos).

Nota: *para obter mais informações sobre PDF/X e PDF/A, consulte os sites da Web da ISO e da Adobe.*

Níveis de compatibilidade com PDF

Ao criar PDFs, é necessário especificar a versão do PDF a ser usada. É possível alterá-la mudando para uma predefinição diferente ou escolhendo uma opção de compatibilidade ao salvar como PDF, ou editar uma predefinição de PDF.

De modo geral, a menos que haja uma necessidade específica de compatibilidade anterior, você deve usar a versão mais atual (neste caso a versão 1.7). A versão mais recente incluirá todos os recursos e todas as funcionalidades mais atuais. Entretanto, para a criação de documentos que serão distribuídos em grande escala, pense na escolha do Acrobat 5 (PDF 1.4) ou do Acrobat 6 (PDF 1.5) para assegurar que todos os usuários poderão visualizá-los e imprimi-los.

A tabela a seguir compara algumas funcionalidades de PDFs criados com configurações de compatibilidade distintas.

Acrobat 4 (PDF 1.3)	Acrobat 5 (PDF 1.4)	Acrobat 6 (PDF 1.5)	Acrobat 7 (PDF 1.6) e Acrobat 8 e Acrobat 9 (PDF 1.7)
Os PDFs podem ser abertos no Acrobat 3.0 e no Acrobat Reader 3.0 ou posterior.	Os PDFs podem ser abertos no Acrobat 3.0 e no Acrobat Reader 3.0 ou posterior. Entretanto, recursos específicos de versões posteriores podem ser perdidos ou talvez não sejam visualizados.	A maioria dos PDFs pode ser aberto no Acrobat 4.0 e no Acrobat Reader 4.0 ou posterior. Entretanto, recursos específicos de versões posteriores podem ser perdidos ou talvez não sejam visualizados.	A maioria dos PDFs pode ser aberto no Acrobat 4.0 e no Acrobat Reader 4.0 ou posterior. Entretanto, recursos específicos de versões posteriores podem ser perdidos ou talvez não sejam visualizados.
Não pode conter arte-final que use efeitos de transparência ativa. Todas as transparências devem ser achatadas antes da conversão em PDF 1.3.	Existe suporte ao uso de transparências ativas em arte-final. (O recurso do Acrobat Distiller nivela a transparência.)	Existe suporte ao uso de transparências ativas em arte-final. (O recurso do Acrobat Distiller nivela a transparência.)	Existe suporte ao uso de transparências ativas em arte-final. (O recurso do Acrobat Distiller nivela a transparência.)
Não existe suporte para camadas.	Não existe suporte para camadas.	Preserva camadas ao criar PDFs em aplicativos que suportam a geração de documentos PDF em camadas, como o Illustrator CS ou posterior ou o InDesign CS ou posterior.	Preserva camadas ao criar PDFs em aplicativos que suportam a geração de documentos PDF em camadas, como o Illustrator CS ou posterior ou o InDesign CS ou posterior.
Existe suporte para o espaço de cores DeviceN com 8 tonalidades.	Existe suporte para o espaço de cores DeviceN com 8 tonalidades.	Existe suporte para o espaço de cores DeviceN com até 31 tonalidades.	Existe suporte para o espaço de cores DeviceN com até 31 tonalidades.
É possível incorporar fontes multibyte. (O Distiller converte as fontes ao incorporar.)	É possível incorporar fontes multibyte.	É possível incorporar fontes multibyte.	É possível incorporar fontes multibyte.
Suporta segurança RC4 de 40 bits.	Suporta segurança RC4 de 128 bits.	Suporta segurança RC4 de 128 bits.	Suporta segurança RC4 e AES (Advanced Encryption Standard) de 128 bits.

Opções gerais para Adobe PDF

As seguintes opções podem ser definidas na seção Geral da caixa de diálogo Opções de Adobe PDF:

Descrição Exibe a descrição da predefinição selecionada e fornece um local para a edição dessa descrição. É possível colar uma descrição armazenada na área de transferência. Se a descrição de uma predefinição for editada, a palavra "(Modificado)" será adicionada ao final do nome dessa predefinição.

Preservar Recursos de Edição do Photoshop Preserva dados do Photoshop no PDF, como camadas, comentários, canais alfa e cores spot. Documentos Photoshop PDF com essa opção podem ser abertos apenas no Photoshop CS2 e posterior.

Incorporar Miniaturas de Página Cria uma imagem de miniatura da arte-final.

Otimizar para Modo de Visualização Rápida na Web Otimiza o arquivo PDF para visualização mais rápida em um navegador da Web.

Visualizar PDF depois de Salvar Abre o arquivo PDF recém-criado no aplicativo padrão de visualização de PDF.

Opções de compactação e redução da resolução para Adobe PDF

Ao salvar uma arte vetorial no Adobe PDF, é possível compactar o texto e os traços, além de compactar e reduzir a resolução de imagens bitmap. Dependendo das configurações escolhidas, a compactação e a redução da resolução podem diminuir bastante o tamanho de um arquivo PDF, com pouca ou nenhuma perda de detalhes e de precisão.

A área Compactação da caixa de diálogo Opções de Adobe PDF está dividida em três seções. Cada seção fornece as opções descritas a seguir para compactação e redefinição de resolução de imagens na sua arte-final.

Redução da Resolução Se você pretende usar o arquivo PDF na Web, use os recursos de redução da resolução para obter uma compactação maior. Se pretende imprimir o arquivo PDF com alta resolução, não use esses recursos. Selecione a opção Não Reduzir a Resolução para desativar todas as opções de redução da resolução.

Redução da resolução refere-se à diminuição do número de pixels em uma imagem. Para reduzir a resolução de imagens, escolha um *método de interpolação*—redução da resolução média, diminuição da resolução ou redução da resolução bicúbica—e digite a resolução desejada (em pixels por polegada). Em seguida, digite uma resolução na caixa 'Para imagens acima de'. A resolução de todas as imagens acima desse limite será reduzida.

O método de interpolação escolhido determina como os pixels são excluídos:

- **Diminuir resolução pela média para** Calcula a média dos pixels em uma área de amostra e substitui toda a área pela cor média dos pixels com a resolução especificada. A redução da resolução média equivale à redefinição da resolução Bilinear.

- **Subamostragem para** Escolhe um pixel no centro da área de amostra e substitui toda a área usando a cor desse pixel. A diminuição da resolução reduz bastante o tempo de conversão em comparação à redução da resolução, mas gera imagens menos suaves e contínuas. A diminuição da resolução equivale à redefinição da resolução de Pelo Mais Próximo.

- **Diminuir resolução pela média bicubicamente para** Usa uma média pesada para determinar a cor dos pixels e costuma gerar melhores resultados que o método de diminuição da resolução pelo cálculo da média simples. O método Bicúbico é mais lento e mais preciso, resultando nas gradações mais suaves.

Compactação Determina o tipo de compactação usada.

- **Compactação ZIP** Funciona bem com imagens que possuem grandes áreas de cores únicas ou padrões repetidos e com imagens em preto e branco que contêm padrões repetidos. A compactação ZIP é sem perdas.

- **Compactação JPEG** É adequada para imagens em tons de cinza ou coloridas. A compactação JPEG apresenta *perdas*, o que significa remover dados de imagem e reduzir sua qualidade. Porém, ela procura reduzir o tamanho do

arquivo com o mínimo de perdas. Como a compactação JPEG elimina dados, ela pode atingir tamanhos muito menores em comparação à compactação ZIP.

- **JPEG2000** É o novo padrão internacional para compactação e transferência de dados de imagem. Da mesma forma que a compactação JPEG, a compactação JPEG2000 é adequada para imagens coloridas ou em tons de cinza. Ela também fornece outras vantagens, como visualização colorida e compactação sem perdas que não estão disponíveis com JPEG. JPEG2000 está disponível somente quando o Acrobat 6 (PDF 1.5) ou posterior é selecionado no menu Compatibilidade.

Qualidade da Imagem Determina a intensidade de compactação aplicada. As opções disponíveis dependem do método de compactação. Para a compactação JPEG2000, o Photoshop fornece as opções Sem Perdas, Máxima, Alta, Média, Baixa e Mínima. Para a compactação JPEG, o Photoshop fornece as opções Mínima, Baixa, Média, Alta e Máxima. Para compactação ZIP, o Photoshop fornece uma opção de Qualidade da Imagem de 8 bits. A opção de Qualidade da Imagem de 8 bits é sem perdas, isto é, os dados não são removidos para reduzir o tamanho do arquivo e, portanto, a qualidade não é afetada.

Tamanho Lado a Lado Especifica o tamanho dos blocos usados em imagens com a compactação JPEG 2000. Quando valores baixos de Qualidade da Imagem são usados para otimizar imagens com menos de 1024 x 1024 pixels, o uso do maior tamanho lado a lado gera resultados melhores. Normalmente, um tamanho lado a lado de 1024 é ideal para a maioria das imagens. Tamanhos menores são geralmente usados para imagens de pequenas dimensões (para visualização em dispositivos como telefones móveis).

Converter Imagem de 16 Bits/Canal em 8 Bits/Canal Converte imagens de 16 bits por canal em 8 bits por canal (selecionada por padrão). O único método de compactação disponível será o ZIP se essa opção estiver desmarcada. Se a configuração de Compatibilidade de um documento for Acrobat 5 (PDF 1.4) ou anterior, a opção Converter Imagem de 16 Bits/Canal em 8 Bits/Canal não ficará disponível, e as imagens serão automaticamente convertidas em 8 bits por canal.

Opções de PDF/X e gerenciamento de cores para Adobe PDF

As seguintes opções podem ser definidas na seção Saída da caixa de diálogo Opções de Adobe PDF. As interações opções de Saída podem ser diferentes dependendo de o Gerenciamento de Cores estar ativado ou desativado e do padrão PDF selecionado.

Conversão de Cores Especifica como representar informações de cores no arquivo Adobe PDF. Ao converter objetos coloridos em RGB ou CMYK, selecione também um perfil de destino do menu pop-up. Todas as informações de cores especiais são preservadas durante a conversão de cores, e somente as equivalentes de cores de processo são convertidas no espaço de cores designado.

- **Sem Conversão** Preserva dados de cores no estado em que se encontram.

- **Converter em Destino** Converte todas as cores no perfil selecionado para Destino. A inclusão ou não-inclusão do perfil é determinada pela Diretriz de Inclusão de Perfil.

Destino Descreve a gama do dispositivo de saída RGB ou CMYK final, como um monitor ou um padrão SWOP. Com esse perfil, o Photoshop converte as informações de cores do documento (definidas no perfil de origem da seção Áreas de Trabalho, disponível na caixa de diálogo Configurações de Cores) no espaço de cores do dispositivo de saída de destino.

Diretriz de Inclusão de Perfil Determina se um perfil de cor é incluído no arquivo.

Nome do Perfil do Propósito de Saída Especifica a condição de impressão caracterizada para o documento. Um perfil de método de saída é necessário para a criação de arquivos compatíveis com o PDF/X. Esse menu ficará disponível apenas se um padrão PDF/X (ou uma predefinição) for selecionada na caixa de diálogo Opções de Adobe PDF.

Condição de Saída Descreve a condição de impressão planejada. Essa entrada pode ser útil para o destinatário planejado do documento PDF.

Identificador de Condição de Saída Um ponteiro para obter informações adicionais sobre a condição de impressão planejada. O identificador é automaticamente informado para condições de impressão que estão incluídas no registro ICC.

Nome do Registro Indica o endereço da Web para obter informações adicionais sobre o registro. O URL é automaticamente informado para nomes de registros ICC.

Adição de segurança a arquivos PDF

Ao salvar como PDF, é possível adicionar proteção por senha e restrições de segurança, limitando não apenas quem pode abrir o arquivo, mas também quem pode copiar ou extrair o conteúdo, imprimir o documento e assim por diante.

Arquivos PDF podem solicitar senhas para abrir documentos (senha de abertura de documento) e para alterar configurações de segurança (senhas de permissões). Se você definir restrições de segurança para o arquivo, deverá especificar também as duas senhas; caso contrário, qualquer pessoa que abrir o arquivo poderá remover as restrições. Se um arquivo for aberto com uma senha de permissão, as restrições de segurança serão desativadas temporariamente.

O método de segurança RC4 da RSA Corporation é usado para arquivos PDF protegidos por senha. O nível de criptografia será alto ou baixo, dependendo da configuração Compatibilidade (na categoria Geral).

Nota: *As predefinições de Adobe PDF não suportam configurações de segurança e senhas. Se você selecionar configurações de segurança e senhas na caixa de diálogo 'Exportar Adobe PDF' e clicar em 'Salvar predefinição', as configurações de segurança e senhas não serão preservadas.*

Como salvar uma predefinição de PDF da Adobe

Apesar das predefinições de PDF padrão serem baseadas nas melhores práticas, você pode descobrir que seu fluxo de trabalho requer configurações de PDF especializadas não disponíveis usando qualquer das predefinições incorporadas. Nesse caso, é possível criar e salvar predefinições personalizadas para reutilização no Photoshop ou em qualquer produto do Adobe Creative Suite.

No Photoshop, uma predefinição pode ser salva com o comando Predefinições de Adobe PDF ou clicando no botão Salvar Predefinição, localizado na caixa de diálogo Salvar Adobe PDF. Predefinições de Adobe PDF são salvas como arquivos com uma extensão .joboptions, o que é útil, por exemplo, para permitir que um fornecedor ou uma gráfica envie um arquivo desse tipo que informe ao usuário as predefinições de Adobe PDF mais adequadas para o fluxo de trabalho.

1 Siga um destes procedimentos:

- Escolha Editar > Predefinições de Adobe PDF.
- Para salvar um documento PDF do Photoshop, clique no botão Salvar Predefinição, localizado na caixa de diálogo Salvar Adobe PDF, depois de especificar as configurações de PDF. Ignore as etapas 2 e 3.

2 Se o comando Predefinições de Adobe PDF foi escolhido, siga um dos procedimentos a seguir na caixa de diálogo Predefinições de Adobe PDF:

- Para criar uma nova predefinição, clique no botão Novo, localizado na caixa de diálogo Predefinições de Adobe PDF. Na caixa de diálogo Nova Predefinição de PDF, digite um nome para a predefinição na caixa de texto Predefinição.
- Para editar uma predefinição personalizada, selecione-a e clique em Editar. (Não é possível editar predefinições padrão.)

3 Defina as opções de PDF.

4 Salve a predefinição seguindo um destes procedimentos:

- Na caixa de diálogo Nova Predefinição de PDF ou Editar Predefinição de PDF, clique em OK. A nova predefinição é exibida na lista Predefinições de Adobe PDF. Clique em Concluído quando terminar de criar predefinições.
- Na caixa de diálogo Salvar, digite um nome para a predefinição na caixa de texto Nome do Arquivo e clique em Salvar.

As predefinições do Adobe PDF são armazenadas nas seguintes pastas:

- (Windows Vista) Users/[nome do usuário]/AppData/Roaming/Adobe/Adobe PDF/Settings
- (Windows XP) Documents and Settings/[nome do usuário]/Application Data/Adobe/Adobe PDF/Settings
- (Mac OS) Users/[nome do usuário]/Library/Application Support/Adobe/Adobe PDF/Settings

Todas as predefinições de PDF da Adobe salvas nesses locais ficam disponíveis para outros aplicativos do Adobe Creative Suite.

Nota: *para salvar a predefinição de PDF em um local diferente do padrão, clique no botão Salvar Como na caixa de diálogo Predefinições de Adobe PDF e navegue até o destino, ou na caixa de diálogo Salvar, navegue até o destino e clique em Salvar.*

Mais tópicos da Ajuda

"Como salvar um arquivo no formato Photoshop PDF" na página 423

Carregamento, edição ou exclusão de predefinições de Adobe PDF

As *predefinições* de Adobe PDF (configurações de criação) estão disponíveis no Photoshop e nos outros produtos do Adobe Creative Suite. Na caixa de diálogo Predefinições de Adobe PDF, é possível salvar, carregar, editar ou excluir predefinições.

❖ Escolha Editar > Predefinições de Adobe PDF e execute um destes procedimentos:

- Para salvar as configurações como uma nova predefinição, clique no botão Novo, especifique as configurações na caixa de diálogo Nova Predefinição de PDF e clique em OK.
- Para editar uma predefinição de Adobe PDF, selecione-a na janela Predefinição, clique no botão Editar e altere as configurações na caixa de diálogo Editar Predefinição de PDF.

Nota: *embora não seja possível editar as predefinições de PDF da Adobe instaladas com o Photoshop (os nomes das predefinições instaladas estão entre colchetes), você pode selecionar uma delas e clicar no botão Novo. Na caixa de diálogo Nova Predefinição de PDF, modifique as configurações e salve-as como uma nova predefinição.*

- Para excluir uma predefinição de Adobe PDF, selecione-a na janela Predefinição e clique no botão Excluir. Não é possível excluir as predefinições de Adobe PDF que foram instaladas com o Photoshop.
- Para carregar uma predefinição de Adobe PDF, clique no botão Carregar, selecione o arquivo de predefinição e clique novamente em Carregar. A predefinição é adicionada à janela Predefinições.

Quando o usuário procura uma predefinição de Adobe PDF a ser carregada, apenas os arquivos com a extensão .joboptions ficam visíveis na caixa de diálogo Carregar.

- Para fechar a caixa de diálogo Predefinição de Opções de PDF, clique no botão Concluído.
- Para salvar uma predefinição em um local diferente do padrão, clique no botão Salvar como, determine um novo nome para a predefinição (se necessário), navegue até o destino e clique em Salvar.

Mais tópicos da Ajuda

"Como salvar uma predefinição de PDF da Adobe" na página 429

Como salvar e exportar arquivos em outros formatos

Como salvar um arquivo no formato TIFF

TIFF é um formato flexível de imagens rasterizadas (bitmap) compatível praticamente com todos os aplicativos de desenho, edição de imagens e layout de página.

1 Escolha Arquivo > Salvar Como, selecione TIFF no menu Formato e clique em Salvar.

2 Na caixa de diálogo Opções de TIFF, selecione as opções desejadas e clique em OK.

Profundidade de Bits (somente 32 bits) Especifica a profundidade de bits (16, 24 ou 32 bits) da imagem salva.

Compactação de Imagem Especifica um método de compactação para dados de imagem compostos. Se o arquivo for TIFF de 32 bits, é possível especificar para que seja salvo com compactação de previsão mas não haverá opção de usar a compactação JPEG. A compactação de previsão oferece uma compressão aperfeiçoada que reorganiza os valores de ponto flutuante e trabalha com as compressões LZW e ZIP.

Ordem de Pixels Grava o arquivo TIFF com os canais de dados intercalados ou organizados por plano. Anteriormente, o Photoshop sempre gravava arquivos TIFF com a ordem intercalada de canais. Teoricamente, o arquivo de ordem Planar pode ser lido e gravado com mais rapidez, além de oferecer uma compactação mais eficaz. Ambas as ordens de canais são compatíveis com versões anteriores do Photoshop.

Ordem de Bytes Selecione a plataforma na qual o arquivo pode ser lido. Esse opção é útil quando o usuário não sabe em qual programa o arquivo pode ser aberto. O Photoshop e aplicativos mais recentes podem fazer a leitura de arquivos usando a ordem de bytes IBM PC ou Macintosh.

Salvar Pirâmide de Imagem Preserva informações aplicáveis a várias resoluções. O Photoshop não oferece opções para abrir arquivos de várias resoluções e, por isso, a imagem é aberta com a resolução mais alta. Entretanto, no Adobe InDesign e em alguns servidores de imagem, é possível abrir formatos de várias resoluções.

Salvar Transparência Preserva a transparência como um canal alfa adicional quando o arquivo é aberto em outro aplicativo. A transparência sempre é preservada quando o arquivo é reaberto no Photoshop.

Compactação de Camada Especifica um método de compactação de dados para pixels em camadas (ao contrário de dados compostos). Vários aplicativos não conseguem fazer a leitura de dados de camada, ignorando-os quando um arquivo TIFF é aberto. Entretanto, o Photoshop pode fazer a leitura de dados de camada em arquivos TIFF. Embora os arquivos com dados de camada sejam maiores em comparação a outros tipos de arquivo, a gravação desses dados dispensa a necessidade de salvar e gerenciar um arquivo PSD separado para poder comportá-los. Escolha Descartar Camadas e Salvar uma Cópia para achatar a imagem.

Nota: *para que o Photoshop envie um prompt antes de salvar uma imagem de várias camadas, na área Controle de Arquivo da caixa de diálogo Preferências, selecione Perguntar antes de Salvar Arquivos TIFF com Camadas.*

Mais tópicos da Ajuda

"TIFF" na página 443

"Sobre formatos e compactação de arquivos" na página 436

Como salvar um arquivo no formato JPEG

É possível usar o comando Salvar como para salvar imagens CMYK, RGB e em tons de cinza no formato JPEG (*.jpg). O JPEG compacta o tamanho de um arquivo descartando dados de maneira seletiva. Também é possível salvar uma imagem como um ou mais arquivos JPEG usando o comando Salvar para a Web e Dispositivos.

JPEG oferece suporte somente a imagens de 8 bits. Se você salvar uma imagem de 16 bits neste formato, o Photoshop automaticamente diminui a profundidade de bits.

Para salvar rapidamente um arquivo JPEG de qualidade média, execute a ação Salvar Como JPEG Medium no arquivo. Para acessar essa ação, escolha Produção no menu do painel Ações.

1 Escolha Arquivo > Salvar Como e, no menu Formato, selecione JPEG.

2 Na caixa de diálogo Opções de JPEG, selecione as opções desejadas e clique em OK.

Fosco Oferece opções de cores foscas para simular o aspecto de transparência de plano de fundo em imagens que contêm transparência.

Opções da Imagem Especifica a qualidade da imagem. Escolha uma opção no menu Qualidade, arraste o controle deslizante pop-up de Qualidade ou insira um valor entre 0 e 12 na caixa de texto Qualidade.

Opções de Formato Especifica o formato do arquivo JPEG. Linha de Base ("Padrão") usa um formato reconhecido pela maioria dos navegadores da Web. Linha de Base Otimizada cria um arquivo um pouco menor e com cores otimizadas. Progressivo exibe uma série de versões cada vez mais detalhadas da imagem (é necessário especificar quantas) durante seu download. (nem todos os navegadores da Web suportam imagens JPEG otimizadas no modo Progressivo.)

Nota: *alguns aplicativos podem não ter recursos para fazer a leitura de um arquivo CMYK salvo no formato JPEG. Da mesma forma, se você constatar que um aplicativo de Java não pode ler um arquivo JPEG, tente salvar o arquivo sem uma visualização de miniatura.*

Mais tópicos da Ajuda

"Sobre formatos e compactação de arquivos" na página 436

"Formato JPEG" na página 440

Como salvar um arquivo no formato PNG

É possível usar o comando Salvar como para salvar imagens no modo RGB, Cores Indexadas, Tons de Cinza ou Bitmap no formato PNG.

Nota: *também é possível salvar uma imagem como um ou mais arquivos PNG usando o comando Salvar para a Web e Dispositivos.*

1 Escolha Arquivo > Salvar Como e, no menu Formato, selecione PNG.

2 Selecione uma opção de entrelaçamento:

Nada Exibe a imagem em um navegador somente após a conclusão do download.

Entrelaçado Exibe versões de baixa resolução da imagem em um navegador durante o download do arquivo correspondente. O entrelaçamento pode fazer com que o tempo de download pareça menor, mas também aumenta o tamanho do arquivo.

3 Clique em OK.

Mais tópicos da Ajuda

"Formato PNG" na página 442

Como salvar um arquivo no formato GIF

É possível usar o comando Salvar como para salvar imagens no modo RGB, Cores Indexadas, Tons de Cinza ou Bitmap diretamente no formato CompuServe GIF (conhecido simplesmente como GIF). A imagem é automaticamente convertida no modo de Cores Indexadas.

***Nota:** O GIF só está disponível quando a imagem é de 8 bits/canal (só há suporte para 8 bits/canal).*

1 Escolha Arquivo > Salvar Como e, no menu Formato, selecione CompuServe GIF.

2 Para imagens RGB, é exibida a caixa de diálogo Cores Indexadas. Especifique as opções de conversão e clique em OK.

3 Selecione uma ordem de linhas para o arquivo GIF e clique em OK:

Normal Exibe a imagem em um navegador somente após a conclusão do download.

Entrelaçado Exibe versões de baixa resolução da imagem em um navegador durante o download do arquivo correspondente. O entrelaçamento pode fazer com que o tempo de download pareça menor, mas também aumenta o tamanho do arquivo.

***Nota:** também é possível salvar uma imagem como um ou mais arquivos GIF usando o comando Salvar para a Web e Dispositivos.*

Mais tópicos da Ajuda

"GIF" na página 440

"Conversão de uma imagem em tons de cinza ou RGB em cores indexadas" na página 85

Como salvar um arquivo no formato EPS do Photoshop

Praticamente todos os aplicativos de layout de página, processamento de texto e gráficos aceitam arquivos EPS (Encapsulated PostScript) importados ou inseridos. Para imprimir arquivos EPS, use uma impressora PostScript, pois tipos diferentes apenas imprimirão a visualização da resolução na tela.

1 Escolha Arquivo > Salvar Como e, no menu Formato, selecione EPS Photoshop.

2 Na caixa de diálogo Opções de EPS, selecione as opções desejadas e clique em OK:

Visualizar Cria uma imagem de baixa resolução para visualização no aplicativo de destino. Escolha TIFF para compartilhar um arquivo EPS entre os sistemas Windows e Mac OS. Uma visualização em 8 bits é colorida, enquanto uma visualização em 1 bit é apresentada em preto e branco com aparência irregular. Além disso, a visualização em 8 bits cria um arquivo maior em comparação à visualização em 1 bit. Consulte também "Profundidade de bits" na página 52.

Codificação Determina como os dados de imagem são enviados a um dispositivo de saída PostScript. As opções de codificação são descritas a seguir.

Incluir Tela de Meio-tom e Incluir Função de Transferência Controle especificações de impressão para tarefas de impressão comerciais de alta capacidade. Consulte a impressora antes de selecionar essas opções.

Brancos Transparentes Exibe áreas em branco como áreas transparentes. Essa opção apenas está disponível para imagens no modo Bitmap.

Gerenciamento de Cores PostScript Converte dados de arquivo no espaço de cores da impressora. não selecione essa opção se você pretende inserir a imagem em outro documento com gerenciamento de cores.

***Nota:** somente impressoras PostScript Level 3 oferecem suporte para o Gerenciamento de Cores PostScript de imagens CMYK. Para imprimir uma imagem CMYK usando o Gerenciamento de Cores PostScript em uma impressora Level 2, converta essa imagem no modo Lab antes de salvá-la no formato EPS.*

Incluir Dados de Vetor Preserva todos os gráficos vetoriais (como formas e textos) do arquivo. Entretanto, os dados de vetor em arquivos EPS e DCS apenas estão disponíveis para outros aplicativos. Esses dados serão rasterizados se o arquivo for aberto novamente no Photoshop. Essa opção apenas ficará disponível se o arquivo incluir dados de vetor.

Interpolação de Imagem Aplica a interpolação bicúbica para suavizar a visualização de baixa resolução se impressa.

Mais tópicos da Ajuda

"Formato EPS do Photoshop" na página 438

Opções de codificação para o EPS do Photoshop

ASCII ou ASCII85 Aplicará a codificação se a impressão for feita a partir de um sistema Windows ou se ocorrerem erros de impressão ou outras dificuldades.

Binária Gera um arquivo menor e mantém os dados originais intactos. Entretanto, alguns aplicativos de layout de páginas e alguns softwares comerciais de impressão em rede e de spool de impressão podem não oferecer suporte a arquivos binários EPS do Photoshop.

JPEG Compacta o arquivo descartando alguns dados de imagem. É possível escolher a intensidade de compactação JPEG, desde pouca compactação (JPEG Qualidade Máxima) até muita compactação (JPEG Baixa Qualidade). Arquivos com codificação JPEG podem ser impressos apenas em impressoras PostScript Level 2 (ou superior) e não podem ser separados em chapas individuais.

Como salvar um arquivo no formato DCS do Photoshop

O formato DCS (Desktop Color Separations), que é uma versão do formato EPS, permite salvar separações de cores de arquivos CMYK ou multicanal.

1 Escolha Arquivo > Salvar Como e, no menu Formato, selecione Photoshop DCS 1.0 ou Photoshop DCS 2.

2 Na caixa de diálogo Formato DCS, selecione as opções desejadas e clique em OK.

A caixa de diálogo inclui todas as opções disponíveis para arquivos EPS do Photoshop. O menu DCS também oferece a opção de criar um arquivo composto de 72 ppi que pode ser inserido em um aplicativo de layout de página ou usado para provas de imagem:

Formato DCS 1.0 Cria um arquivo para cada canal de cor de uma imagem CMYK. Também é possível criar um quinto arquivo: uma composição colorida ou em tons de cinza. Para visualizar o arquivo composto, mantenha os cinco arquivos na mesma pasta.

Formato DCS 2.0 Mantém canais de cores spot na imagem. Os canais de cor podem ser salvos como vários arquivos (o que ocorre no DCS 1.0) ou como um único arquivo, embora a opção de arquivo único economize espaço em disco. Uma composição colorida ou em tons de cinza também pode ser incluída.

Mais tópicos da Ajuda

"Formatos Photoshop DCS 1.0 e 2.0" na página 438

Como salvar um arquivo no formato Photoshop Raw

O Photoshop Raw é um formato de arquivo para a transferência de imagens entre aplicativos e plataformas de computador. Esse formato não é igual ao Camera Raw.

1 Escolha Arquivo > Salvar Como e, no menu Formato, selecione Photoshop Raw.

2 Na caixa de diálogo Opções de Photoshop Raw, execute os seguintes procedimentos:

- (Mac OS) Especifique os valores para Tipo de Arquivo e Criador do Arquivo ou aceite os valores padrão.
- Especifique um parâmetro de Cabeçalho.
- Selecione se os canais devem ser salvos em ordem entrelaçada ou não entrelaçada.

Mais tópicos da Ajuda

"Formato Photoshop Raw" na página 438

Como salvar um arquivo no formato BMP

O BMP é um formato de imagem para o sistema operacional Windows. As imagens podem variar de preto e branco (1 byte por pixel) a cores de 24 bits (16,7 milhões de cores).

1 Escolha Arquivo > Salvar Como e, no menu Formato, selecione BMP.

2 Especifique um nome de arquivo, um local e clique em Salvar.

3 Na caixa de diálogo Opções de BMP, selecione um formato de arquivo, especifique a profundidade de bits e, se necessário, escolha Virar Ordem da Linha. Para visualizar opções adicionais, clique em Modos Avançados e especifique opções para o formato BMP.

4 Clique em OK.

Mais tópicos da Ajuda

"Formato BMP" na página 439

Como salvar um arquivo de 16 bits por canal no formato Cineon

Imagens RGB com 16 bits por canal podem ser salvas no formato Cineon para uso no Sistema de Filmes Kodak Cineon.

❖ Escolha Arquivo > Salvar Como e, no menu Formato, selecione Cineon.

Mais tópicos da Ajuda

"Formato Cineon" na página 439

Como salvar um arquivo no formato Targa

O formato Targa (TGA) oferece suporte a imagens bitmap e RGB com 8 bits/canal. Esse formato também foi criado para o hardware Truevision®, mas também é usado em outros aplicativos.

1 Escolha Arquivo > Salvar Como e, no menu Formato, selecione Targa.

2 Especifique um nome de arquivo, um local e clique em Salvar.

3 Na caixa de diálogo Opções de Targa, selecione uma resolução, escolha a opção Compactar (RLE), se quiser compactar o arquivo, e clique em OK.

Mais tópicos da Ajuda

"Targa" na página 443

Exportação de camadas para arquivos

É possível exportar e salvar camadas como arquivos individuais usando diversos formatos, como PSD, BMP, JPEG, PDF, Targa e TIFF. As camadas são nomeadas automaticamente à medida que são salvas. É possível definir opções para controlar a geração de nomes.

1 Escolha Arquivo > Scripts > Exportar Camadas para Arquivos.

2 Na caixa de diálogo Exportar Camadas para Arquivos, em Destino, clique em Procurar de forma a selecionar um destino para os arquivos exportados. Por padrão, os arquivos gerados são salvos na mesma pasta que o arquivo de origem.

3 Digite um nome na caixa de texto Prefixo do Nome de Arquivo de forma a especificar um nome comum para os arquivos.

4 Selecione a opção Apenas Camadas Visíveis para exportar somente as camadas nas quais a visibilidade está ativada no painel Camadas. Use essa não para evitar a exportação de todas as camadas. Desative a visibilidade das camadas que não serão exportadas.

5 Escolha um formato de arquivo no menu Tipo de Arquivo. Defina opções conforme necessário.

6 Selecione a opção Incluir Perfil ICC para que o perfil da área de trabalho seja incorporado ao arquivo exportado, o que é muito importante para fluxos de trabalho com gerenciamento de cores.

7 Clique em Executar.

Formatos de arquivo

Sobre formatos e compactação de arquivos

Os formatos de arquivos gráficos diferem na maneira como representam os dados da imagem (em pixels ou vetores), na técnica de compactação e nos recursos do Photoshop aos quais oferecem suporte. Com poucas exceções (por exemplo, os formatos PSB, Photoshop Raw e TIFF), a maioria dos formatos de arquivo não oferece suporte para documentos com mais de 2 GB de tamanho.

***Nota:** se um formato de arquivo suportado não aparecer na caixa de diálogo ou no submenu apropriado, talvez seja necessário instalar o plug-in para esse formato.*

Sobre a compactação de arquivos

Diversos formatos usam compactação para reduzir o tamanho de imagens bitmap. As técnicas *sem perdas* fazem a compactação do arquivo sem remover detalhes da imagem ou informações das cores, enquanto as técnicas *com perdas* removem todos os detalhes. As técnicas de compactação mais usadas estão listadas a seguir:

RLE (Run Length Encoding) Compactação sem perdas que é suportada por alguns formatos comuns de arquivos do Windows.

LZW (Lempel-Zif-Welch) Compactação sem perdas que é suportada pelos formatos de arquivo de linguagem PostScript, PDF, GIF e TIFF. Mais prática em imagens com áreas grandes de uma única cor.

JPEG (Joint Photographic Experts Group) Compactação com perdas que é suportada pelos formatos de arquivo de linguagem PostScript, PDF, TIFF e JPEG. Recomendada para imagens de tons contínuos, como fotografias. O JPEG usa a compactação com perdas. Para especificar a qualidade da imagem, escolha uma opção no menu Qualidade, arraste o controle deslizante pop-up de Qualidade ou digite um valor entre 0 e 12 na caixa de texto Qualidade. Para obter os melhores resultados impressos, escolha a compactação de qualidade máxima. Arquivos JPEG podem ser impressos apenas em impressoras PostScript Level 2 (ou superior) e não podem ser separados em chapas individuais.

CCITT Grupo de técnicas de compactação sem perdas para imagens em preto e branco, com suporte dos formatos de arquivo de linguagem PostScript e PDF. (CCITT é uma abreviação francesa para o International Telegraph and Telekeyed Consultive Committee.)

ZIP Compactação sem perdas que é suportada pelos formatos de arquivo PDF e TIFF. Como LZW, a compactação ZIP é mais eficiente para imagens que apresentam áreas extensas com uma única cor.

Mais tópicos da Ajuda

"Como salvar arquivos de imagem" na página 418

"Sobre os módulos de plug-in" na página 41

Como maximizar a compatibilidade ao salvar arquivos

1 Escolha Editar > Preferências > Controle de Arquivo (Windows) ou Photoshop > Preferências > Controle de Arquivo (Mac OS).

2 No menu Maximizar compatibilidade de arquivo PSD e PSB, selecione um dos que seguem:

Sempre Essa opção salva uma imagem composta (achatada) junto com as camadas do documento.

Perguntar Pergunta se é para maximizar a compatibilidade quando você salva.

Nunca Salva documentos sem maximizar a compatibilidade.

Selecione Perguntar ou Nunca se desejar reduzir significativamente o tamanho do arquivo.

Se uma imagem for editada ou salva com o uso de uma versão anterior do Photoshop, os recursos não suportados serão descartados.

Formato PSD (Photoshop)

O formato PSD (Photoshop) é o formato de arquivo padrão e o único, além do PSB (Formato de documento grande), com suporte para todos os recursos do Photoshop. Devido à estreita integração entre os produtos da Adobe, outros aplicativos, como o Adobe Illustrator, o Adobe InDesign, o Adobe Premiere, o Adobe After Effects e o Adobe GoLive, podem importar arquivos PSD diretamente e preservar vários recursos do Photoshop. Para obter mais informações, consulte a Ajuda referente a cada um desses aplicativos da Adobe.

Ao salvar um arquivo PSD, é possível definir uma preferência para maximizar a compatibilidade desse arquivo. Isso salva uma versão composta de uma imagem em camadas no arquivo, permitindo que ele seja lido por outros aplicativos (inclusive por versões anteriores do Photoshop), Ele também mantém a aparência do documento, caso versões futuras do Photoshop alterem o comportamento de alguns recursos. A inclusão da composição também torna mais rápidos o carregamento e o uso da imagem em aplicativos que não sejam do Photoshop e, às vezes, pode ser necessário tornar a imagem legível em outros aplicativos.

Imagens de 16 bits por canal e de 32 bits por canal com faixa dinâmica completa podem ser salvas como arquivos PSD.

Formato Photoshop 2.0

(Mac OS) Esse formato pode ser usado para abrir uma imagem no Photoshop 2.0 ou exportá-la para um aplicativo que ofereça suporte apenas a arquivos do Photoshop 2.0. A gravação no formato Photoshop 2.0 achata a imagem e descarta informações de camadas.

Formatos Photoshop DCS 1.0 e 2.0

O formato DCS (Desktop Color Separations) é uma versão do formato padrão EPS que permite salvar separações de cores de imagens CMYK. Use o formato DCS 2.0 para exportar imagens que contêm canais de spot. Para imprimir arquivos DCS, é necessário usar uma impressora PostScript.

Formato EPS do Photoshop

O formato de arquivo de linguagem EPS (Encapsulated PostScript) pode conter gráficos vetoriais e de bitmap, sendo suportado por praticamente todos os programas gráficos, de ilustração e de layout de página. Esse formato é usado para transferir a arte vetorial em PostScript entre aplicativos. Ao abrir um arquivo EPS contendo gráficos vetoriais, o Photoshop rasteriza a imagem, convertendo esses gráficos em pixels.

O formato EPS oferece suporte para os modos de cores Lab, CMYK, RGB, Cores Indexadas, Duotônico, Tons de Cinza e Bitmap, mas não oferece suporte para canais alfa. O formato EPS também inclui suporte para demarcadores de corte. O formato DCS (Desktop Color Separations), uma versão do formato padrão EPS, permite salvar separações de cores de imagens CMYK. Use o formato DCS 2.0 para exportar imagens que contêm canais de spot. Para imprimir arquivos EPS, use uma impressora PostScript.

O Photoshop usa os formatos EPS TIFF e EPS PICT para possibilitar a abertura de imagens salvas em formatos de arquivo que criam visualizações, mas que não são suportados pelo Photoshop (como o QuarkXPress®). Uma imagem de visualização aberta pode ser editada e usada como qualquer outro arquivo de baixa resolução. Visualizações EPS PICT estão disponíveis apenas no Mac OS.

Nota: *os formatos EPS TIFF e EPS PICT são mais relevantes em versões anteriores do Photoshop. A versão atual do Photoshop apresenta recursos de rasterização para a abertura de arquivos que incluem dados de vetor.*

Formato Photoshop Raw

O Photoshop Raw é um formato de arquivo flexível para a transferência de imagens entre aplicativos e plataformas de computador, oferecendo suporte para imagens CMYK, RGB e em tons de cinza com canais alfa e para imagens multicanal e Lab sem canais alfa. Os documentos salvos no formato Photoshop Raw podem apresentar qualquer tamanho de arquivo e de pixel, mas não podem conter camadas.

O formato Photoshop Raw consiste em um fluxo de bytes que descreve as informações de cor na imagem. Cada pixel é descrito em formato binário, sendo 0 igual a preto e 255 igual a branco (para imagens com canais de 16 bits, o valor de branco é 65535). O Photoshop especifica o número de canais necessários para descrever a imagem, além de quaisquer canais adicionais da imagem. É possível especificar a extensão de arquivo (Windows), o tipo de arquivo (Mac OS), o criador do arquivo (Mac OS) e as informações de cabeçalho.

No Mac OS, o tipo de arquivo é geralmente um ID de quatro caracteres que identifica o arquivo (por exemplo, TEXT identifica o arquivo como arquivo de texto ASCII). O criador do arquivo também costuma ser um ID de quatro caracteres. A maioria dos aplicativos do Mac OS possui um ID exclusivo de criador do arquivo que é registrado no Apple Computer Developer Services Group.

O parâmetro Cabeçalho especifica quantos bytes de informações aparecem no arquivo antes que as informações reais da imagem comecem a ser exibidas. Esse valor determina o número de zeros inseridos no início do arquivo como espaços reservados. Por padrão, não há cabeçalho (tamanho do cabeçalho = 0). É possível inserir um cabeçalho quando o arquivo é aberto no formato Raw. Esse arquivo também pode ser salvo sem um cabeçalho e usado em um programa de edição de arquivos, como o HEdit (Windows) ou o Norton Utilities® (Mac OS), para substituir os zeros por informações de cabeçalho.

A imagem pode ser salva em formato entrelaçado ou não entrelaçado. Se o formato entrelaçado for escolhido, os valores de cor (vermelho, verde e azul, por exemplo) serão armazenados seqüencialmente. A decisão depende dos requisitos do aplicativo que abrirá o arquivo.

***Nota:** uma imagem Photoshop Raw não tem o mesmo formato de um arquivo de imagem camera raw obtido a partir de uma câmera digital. Um arquivo de imagem camera raw corresponde ao formato patenteado específico de uma câmera, sendo essencialmente um "negativo digital", sem filtragem, ajustes de equilíbrio de branco ou outro tipo de processamento realizado dentro da própria câmera.*

Mais tópicos da Ajuda

"Como salvar documentos grandes" na página 420

Formato DNG (Negativo Digital)

O DNG (Negativo Digital) é um formato que contém os dados de imagem raw de uma câmera digital e os metadados que determinam o significado desses dados. O DNG (um formato incorporado para arquivos camera raw e disponibilizado para uso geral pela Adobe) foi projetado com o objetivo de proporcionar compatibilidade e reduzir a proliferação atual de formatos de arquivo camera raw. O plug-in Camera Raw pode salvar dados de imagem camera raw no formato DNG. Para obter mais informações sobre o formato de arquivo DNG, visite o site www.brasil.adobe.com e pesquise o termo "Digital Negative". Você encontrará informações abrangentes, além de um link para um fórum de usuários.

Formato BMP

O BMP é um formato de imagens padrão do Windows em computadores compatíveis com DOS e Windows que oferece suporte para os modos de cores Bitmap, Tons de Cinza, Cores Indexadas e RGB. Você pode especificar os formatos Windows ou OS/2® e uma profundidade de bits de 8 bits/canal. Para imagens de 4 e 8 bits que usam o formato Windows, também é possível especificar a compactação RLE.

Imagens BMP costumam ser gravadas de baixo para cima, mas a opção Virar Ordem da Linha pode ser selecionada para gravá-las de cima para baixo. Também é possível selecionar um método de codificação alternativo clicando em Modos Avançados. (As opções Virar Ordem da Linha e Modos Avançados são mais relevantes para programadores de jogos e outros usuários do DirectX®.)

Formato Cineon

Desenvolvido pela Kodak, o Cineon é um formato digital de 10 bits por canal adequado para composição, manipulação e aprimoramentos eletrônicos. Usando o formato Cineon, é possível reverter a saída para filme sem resultar em perdas na qualidade da imagem. Esse formato é usado no Sistema de Filmes Digitais Cineon, que faz a transferência de imagens originadas em filme para o formato Cineon, retornando-as para filme em seguida.

Formato DICOM

O formato DICOM (Digital Imaging and Communications in Medicine) é normalmente usado para a transferência e armazenagem de imagens médicas, como ultra-sons e digitalizações. Os arquivos DICOM contêm dados de imagem e cabeçalhos, que armazenam informações sobre o paciente e a imagem médica. É possível abrir, editar e salvar arquivos DICOM no Photoshop Extended.

Mais tópicos da Ajuda

"Arquivos DICOM (Photoshop Extended)" na página 567

GIF

O GIF (Graphics Interchange Format) é o formato de arquivo freqüentemente usado para exibir gráficos e imagens de cores indexadas em documentos HTML na Web e em outros serviços on-line. Trata-se de um formato com compactação LZW desenvolvido para minimizar o tamanho do arquivo e o tempo de transferência eletrônica. Ele preserva a transparência em imagens de cores indexadas, mas não inclui suporte para canais alfa.

IFF

O IFF (Interchange File Format) é um formato generalizado de armazenamento de dados capaz de associar e armazenar vários tipos de dados. O IFF é portátil e possui extensões que oferecem suporte para imagens fixas, som, música, vídeo e dados de texto. Esse formato inclui o Maya IFF e o IFF (conhecido anteriormente como Amiga IFF).

Formato JPEG

O formato JPEG (Joint Photographic Experts Group) é usado freqüentemente para exibir fotografias e outras imagens de tons contínuos em documentos HTML na Web e em outros serviços on-line. O formato JPEG oferece suporte a modos de cores CMYK, RGB e Tons de Cinza, mas não oferece suporte à transparência. Ao contrário do formato GIF, o JPEG preserva todas as informações de cores de uma imagem RGB, mas faz a compactação de arquivos descartando dados de maneira seletiva.

Ao ser aberta, uma imagem JPEG é automaticamente descompactada. Um nível de compactação mais alto piora a qualidade da imagem, enquanto um nível mais baixo melhora a qualidade da imagem. Na maioria dos casos, a opção de qualidade Máxima gera um resultado totalmente diferente do original.

Formato de Documento Grande

O PSB (Formato de Documento Grande) oferece suporte para documentos de até 300.000 pixels em qualquer dimensão, além de ser compatível com todos os recursos do Photoshop, como camadas, efeitos e filtros. (Com documentos maiores do que 30.000 pixels de largura ou altura, alguns filtros de plug-in estão indisponíveis).

Imagens de 32 bits por canal com faixa dinâmica completa podem ser salvas como arquivos PSB. Atualmente, se um documento for salvo nesse formato, só poderá ser aberto no Photoshop CS ou posterior. Outros aplicativos e versões anteriores do Photoshop não conseguem abrir documentos salvos no formato PSB.

Nota: *a maioria dos outros aplicativos e das versões anteriores do Photoshop não oferece suporte para documentos com mais de 2 GB.*

Mais tópicos da Ajuda

“Como salvar documentos grandes” na página 420

Formato OpenEXR

O EXR (OpenEXR) é um formato de arquivo usado no setor de efeitos visuais para imagens com faixa dinâmica completa. Esse formato para filmes apresenta alta capacidade de reprodução de cores e uma faixa dinâmica adequada para uso na produção de vídeo. Desenvolvido pela Industrial Light and Magic, o OpenEXR oferece suporte para diversos métodos de compactação com ou sem perdas. Um arquivo OpenEXR oferece suporte à transparência e só funciona com imagens de 32 bits/canal; o formato de arquivo armazena os valores como pontos flutuantes de 16 bits/canal.

PCX

O formato PCX é normalmente usado por computadores compatíveis com o PC IBM. A maioria dos softwares para PC oferece suporte para a versão 5 do formato PCX. Uma paleta de cores VGA padrão é usada com arquivos da versão 3, que não oferecem suporte para paletas de cores personalizadas.

O formato PCX oferece suporte para os modos de cores Bitmap, Tons de Cinza, Cores Indexadas e RGB (mas não para canais alfa), além de ser compatível com o método de compactação RLE. As imagens podem ter uma profundidade de 1, 4, 8 ou 24 bits.

PDF

O PDF (Portable Document Format) é um formato de arquivo flexível que pode ser usado em várias plataformas e em diversos aplicativos. Com base no modelo de criação de imagens PostScript, os arquivos PDF exibem e preservam com precisão fontes, layouts de página, gráficos vetoriais e gráficos de bitmap. Além disso, podem conter recursos de pesquisa e navegação em documentos eletrônicos, como links. O PDF oferece suporte para imagens de 16 bits por canal. O Adobe Acrobat também inclui uma ferramenta Retoque de Objeto para edições secundárias de imagens em um PDF. Para obter mais informações sobre como trabalhar com imagens em documentos PDF, consulte a Ajuda do Acrobat.

Nota: *a ferramenta Retoque de Objeto é especificamente útil para revisões finais em imagens e objetos. Convém fazer a edição de imagens no Photoshop antes de salvá-las como PDF.*

O Photoshop reconhece dois tipos de arquivos de PDF:

Arquivos PDF do Photoshop Criado quando Preservar Recursos de Edição do Photoshop é selecionado na caixa de diálogo Salvar Adobe PDF. Arquivos PDF do Photoshop podem conter apenas uma imagem.

O formato PDF do Photoshop oferece suporte para todos os modos de cores (com exceção do modo Multicanal) e para todos os recursos suportados no formato padrão do Photoshop. Esse suporte também inclui a compactação JPEG e ZIP, exceto para imagens no modo Bitmap, que usam a compactação CCITT Grupo 4.

Arquivos PDF padrão Criado quando a seleção de Preservar Recursos de Edição do Photoshop é *cancelada* na caixa de diálogo Salvar Adobe PDF ou usando outro aplicativo, como Adobe Acrobat oi Illustrator. Arquivos PDF padrão podem conter várias páginas e imagens.

Quando você abre o arquivo PDF padrão, o Photoshop rasteriza vetor e conteúdo de texto, ao mesmo tempo que preserva o conteúdo de pixel.

Arquivo PICT

O formato PICT é usado em aplicativos gráficos e de layout de página do Mac OS como um formato de arquivo intermediário para a transferência de imagens entre aplicativos. Ele oferece suporte para imagens RGB com apenas um canal alfa e para imagens no modo Bitmap, Cores Indexadas ou Tons de Cinza sem canais alfa.

Embora o Photoshop possa abrir arquivos PICT de rasterização, ele não pode abrir QuickDraw PICTs ou salvar no formato PICT.

Recurso PICT

(Mac OS) Um recurso PICT é um arquivo PICT que assume um nome e um número de ID de recurso. O formato Recurso PICT oferece suporte para imagens RGB com apenas um canal alfa e para imagens no modo Bitmap, Cores Indexadas ou Tons de Cinza sem canais alfa.

É possível usar o comando Importar ou Abrir para abrir um recurso PICT. Mas o Photoshop não pode salvar neste formato.

Formato Pixar

O formato Pixar foi desenvolvido especificamente para aplicativos gráficos de alta capacidade, como os usados para a renderização de imagens e animações tridimensionais. Esse formato oferece suporte para imagens RGB e em tons de cinza com apenas um canal alfa.

Formato PNG

Desenvolvido como uma alternativa não patenteada para o formato GIF, o formato PNG (Portable Network Graphics) é usado para compactação sem perdas e para a exibição de imagens na Web. Ao contrário do GIF, esse formato oferece suporte para imagens de 24 bits e gera transparências de plano de fundo sem arestas irregulares. Entretanto, nem todos os navegadores da Web são compatíveis com imagens PNG. O formato PNG oferece suporte para imagens no modo RGB, Cores Indexadas, Tons de Cinza ou Bitmap sem canais alfa, além de preservar a transparência de imagens RGB e em tons de cinza.

Formato Portable Bit Map

O formato de arquivo PBM (Portable Bit Map), também conhecido como Portable Bitmap Library e Portable Binary Map, oferece suporte para bitmaps monocromáticos (1 bit por pixel), podendo ser usado para a transferência de dados sem perdas por ser compatível em diversos aplicativos. Esses arquivos podem até mesmo ser criados ou editados em um editor de texto simples.

O formato PBM atua como a linguagem comum de vários filtros de conversão em bitmap, incluindo o PFM (Portable FloatMap), o PGM (Portable Graymap), o PPM (Portable Pixmap) e o PNM (Portable Anymap). Enquanto o formato de arquivo PBM armazena bitmaps monocromáticos, o PGM armazena adicionalmente bitmaps em tons de cinza, enquanto o PPM também pode armazenar bitmaps coloridos. O PNM não é um formato de arquivo essencialmente diferente, mas um arquivo desse tipo pode conter arquivos PBM, PGM ou PPM. O PFM é um formato de imagem de pontos flutuantes que pode ser usado para arquivos HDR de 32 bits por canal.

Formato Radiance

O HDR (Radiance) é um formato de arquivo de 32 bits por canal usado para imagens com faixa dinâmica completa. Originalmente desenvolvido para o sistema Radiance (uma ferramenta profissional para a visualização de luzes em ambientes virtuais), esse formato de arquivo armazena a intensidade de iluminação por pixel e não apenas as cores que serão exibidas na tela. Os níveis de luminosidade suportados pelo formato Radiance estão muito além dos 256 níveis em formatos de arquivo de imagem de 8 bits por canal. Arquivos HDR são freqüentemente usados para modelagem 3D.

Scitex CT

O formato Scitex CT (Continuous Tone) é usado para o processamento avançado de imagens em computadores Scitex. Entre em contato com a Creo para obter utilitários da transferência de arquivos salvos no formato Scitex CT para um sistema Scitex. O formato Scitex CT oferece suporte para imagens CMYK, RGB e em tons de cinza (mas não para canais alfa).

Em geral, o tamanho das imagens CMYK salvas nesse formato é extremamente grande. Esses arquivos são gerados para entrada com o uso de um scanner Scitex. As imagens salvas no formato Scitex CT são impressas em filme usando uma unidade de rasterização da Scitex, que gera separações com um sistema Scitex de meio-tom patenteado. Esse sistema cria poucos padrões moiré e é usado com freqüência em trabalhos profissionais coloridos, como anúncios de revistas.

Targa

O formato Targa (TGA) foi desenvolvido para sistemas com a placa de vídeo Truevision, possuindo normalmente suporte dos aplicativos em cores do MS-DOS. O formato Targa oferece suporte para imagens RGB de 16 bits (5 bits x 3 canais de cor, mais um bit não utilizado), imagens RGB de 24 bits (8 bits x 3 canais de cor) e imagens RGB de 32 bits (8 bits x 3 canais de cor, mais um canal alfa de 8 bits). Ele também oferece suporte para imagens de cores indexadas e em tons de cinza sem canais alfa. Ao salvar uma imagem RGB nesse formato, é possível escolher uma profundidade de pixel e selecionar a codificação RLE para compactar a imagem.

TIFF

O formato TIFF ou TIF (Tagged-Image File Format) é usado para o intercâmbio de arquivos entre aplicativos e plataformas de computador. O TIFF é um formato flexível de imagem bitmap suportado praticamente por todos os aplicativos de pintura, edição de imagens e layout de página. Além disso, praticamente todos os scanners de mesa podem gerar imagens TIFF. O tamanho máximo de documentos TIFF é 4 GB. O Photoshop CS oferece suporte para documentos grandes salvos no formato TIFF. Entretanto, a maioria dos outros aplicativos e das versões anteriores do Photoshop não oferece suporte para documentos com mais de 2 GB.

O formato TIFF oferece suporte para imagens CMYK, RGB, Lab, Cores Indexadas ou Tons de Cinza com canais alfa e imagens no modo Bitmap sem canais alfa. O Photoshop pode salvar camadas em um arquivo TIFF. Entretanto, se esse arquivo for aberto em outro aplicativo, apenas a imagem achatada ficará visível. O Photoshop também pode salvar observações, transparências e dados em pirâmide de várias resoluções no formato TIFF.

No Photoshop, arquivos de imagem TIFF possuem uma profundidade de 8, 16 ou 32 bits por canal. Imagens com faixa dinâmica completa podem ser salvas como arquivos TIFF de 32 bits por canal.

Mais tópicos da Ajuda

"Como salvar documentos grandes" na página 420

Formato WBMP

O WBMP é o formato padrão de otimização de imagens para dispositivos móveis, como celulares, oferecendo suporte a cores de 1 bit, ou seja, imagens WBMP que contêm apenas pixels em branco e preto.

Metadados e observações

Sobre metadados

Metadados são um conjunto de informações padronizadas sobre um arquivo, como o nome do autor, a resolução, o espaço de cor, o copyright e as palavras-chave aplicadas ao arquivo. Por exemplo, a maioria das câmeras digitais anexa algumas informações básicas a um arquivo de imagem, como altura, largura, formato de arquivo e hora na qual a imagem foi capturada. Você pode usar metadados para simplificar o fluxo de trabalho e organizar seus arquivos.

Sobre o padrão XMP

As informações de metadados são armazenadas com o uso do padrão XMP (Extensible Metadata Platform), no qual o Adobe Bridge, o Adobe Illustrator, o Adobe InDesign e o Adobe Photoshop foram criados. Os ajustes feitos nas imagens com o Photoshop® Camera Raw são armazenados como metadados XMP. XMP é criado em XML, e na maioria dos casos, os metadados são armazenados no arquivo. Se não for possível armazenar as informações no arquivo, os metadados serão armazenados em um arquivo de cache separado, denominado *arquivo secundário*. O XMP facilita a troca de metadados entre os aplicativos Adobe e em fluxos de trabalho de publicação. Por exemplo, é possível salvar metadados de um arquivo como um modelo e, em seguida, importar os metadados para outros arquivos.

Os metadados armazenados em outros formatos, como Exif, IPTC (IIM), GPS e TIFF, são sincronizados e descritos com XMP para que possam ser facilmente visualizados e gerenciados. Outros aplicativos e recursos (por exemplo, o Adobe Drive) também usam o XMP para comunicar e armazenar informações, como comentários de versão, que podem ser pesquisados com o uso do Adobe Bridge.

Na maioria dos casos, os metadados permanecem com o arquivo mesmo se o formato do arquivo for allterado (por exemplo, de PSD para JPG). Os metadados também são mantidos quando os arquivos são inseridos em um documento ou projeto Adobe.

Se você for um desenvolvedor C++ ou Java, utilize o XMP Toolkit SDK para personalizar o processamento e a troca de metadados. Se você for um desenvolvedor Adobe Flash ou Flex, utilize XMP File Info SDK para personalizar a caixa de diálogo Informações do arquivo. Para obter mais informações, visite o site da Adobe.

Trabalho com metadados no Adobe Bridge e nos componentes do Adobe Creative Suite

Vários dos poderosos recursos do Adobe Bridge que permitem organizar, pesquisar e controlar os arquivos e versões dependem dos metadados XMP nos arquivos. O Adobe Bridge fornece duas maneiras de trabalhar com metadados: por meio do painel Metadados e por meio da caixa de diálogo Informações do arquivo.

Em alguns casos, existem várias visualizações para a mesma propriedade de metadados. Por exemplo, uma propriedade pode ser identificada como Autor em uma visualização e como Criador em outra visualização, mas ambas referem-se à mesma propriedade subjacente. Mesmo que você personalize essas visualizações para fluxos de trabalho específicos, elas continuam padronizadas através do XMP.

Observações

Você pode anexar observações a uma imagem no Photoshop. Isso é útil para associar comentários de revisão, observações de produção ou outras informações à imagem. As observações aparecem na imagem como pequenos ícones que não podem ser impressos. Eles estão associados a um local na imagem, e não a uma camada. Você pode ocultar ou exibir observações, bem como abri-las ou editar os respectivos conteúdos.

Adicionar observações

Você pode incluir observações onde desejar em sua tela de imagens do Photoshop. Quando uma observação é criada, um ícone aparece na imagem.

1 Selecione a ferramenta Nota na caixa de ferramentas. (Se a ferramenta não for visível, pressione o conta-gotas.)

2 Na barra Opções, digite ou especifique o seguinte, conforme necessário:

Autor Especifica o nome do autor da observação.

Cor Seleciona a cor do ícone da observação. Clique na caixa de cores para abrir o Seletor de Cores da Adobe e, portanto, poder selecionar uma cor.

3 Clique onde deseja colocar a observação.

4 O cursor será ativado automaticamente

Como mostrar ou ocultar observações

Para mostrar ou ocultar observações, faça o seguinte:

- Escolha Exibir > Mostrar > Observações.
- Escolha Exibir > Extras. Esse comando também mostra ou oculta grades, guias, arestas de seleção, demarcadores de destino e fatias.

Abrir e editar notas

- Usando a ferramenta Nota, clique duas vezes no ícone de nota na imagem. A área de edição de texto aparece no painel Notas.
- Escolha Janela > Notas para exibir o painel Notas e clique nas setas de voltar e avançar para alternar todas as notas na imagem ativa.

Importar notas da versão de PDF achatada de uma imagem de múltiplas camadas

Quando você abre um arquivo PDF, o Photoshop importa automaticamente quaisquer notas contidas nele. Mas talvez você deseje importar notas separadamente, se foram adicionadas a uma versão achatada de PDF de uma imagem de múltiplas camadas. Essa abordagem permite que os revisores que não tenham comentários fornecidos pelo Photoshop, ao mesmo tempo que permite que você exiba comentários no contexto de um design de múltiplas camadas.

1 Escolha Arquivo > Importar > Notas.

2 Selecione um PDF ou um arquivo FDF que contenha notas e clique em Carregar.

As anotações aparecem nos locais em que foram salvas no documento de origem.

Excluir notas

❖ Selecione a ferramenta Notas e siga um destes procedimentos:

- Para excluir uma nota individual, clique na imagem e clique no ícone Excluir nota no painel Notas.
- Para excluir todas as notas, clique em Limpar tudo na barra de opções.

Proteção de direitos autorais da Digimarc

***Nota:** Plug-ins Digimarc requerem um sistema operacional de 32 bits. Não há suporte a eles nas versões de 64 bits do Windows e Mac OS.*

Leitura de uma marca d'água Digimarc

1 Escolha Filtro > Digimarc > Leitura Digital. Se o filtro encontrar uma marca d'água, a caixa de diálogo exibirá a ID da Digimarc, as informações do criador e os atributos da imagem.

2 Clique em OK ou, para obter mais informações, clique em Procurar na Web. O site da Digimarc é exibido no navegador da Web, onde os detalhes de contato aparecem para a ID de criador fornecida.

Inclusão de informações digitais de copyright

É possível adicionar informações de copyright a imagens do Photoshop e notificar os usuários de que uma imagem está protegida por direitos autorais com uma marca d'água digital que usa a tecnologia Digimarc ImageBridge. A marca d'água, um código digital adicionado como ruído à imagem, é praticamente imperceptível ao olho humano. A marca d'água da Digimarc é durável em formatos digitais e impressos, resistindo a edições típicas de imagens e a conversões de formatos de arquivo.

A incorporação de uma marca d'água digital a uma imagem permite que os usuários obtenham informações sobre o criador dessa imagem. Esse recurso é especialmente importante para criadores de imagens que licenciam seus trabalhos para terceiros. Copiar uma imagem com uma marca d'água incorporada também copia essa marca d'água e todas as suas informações associadas.

Para obter informações mais detalhadas sobre a incorporação de marcas d'água digitais da Digimarc, visite o site da Digimarc no endereço www.digimarc.com.

Antes de adicionar uma marca d'água digital

Lembre-se das seguintes considerações antes de incorporar uma marca d'água digital à sua imagem.

Variação de cores A imagem deve conter um certo grau de variação ou aleatoriedade nas cores para incorporar a marca d'água digital de maneira eficaz e imperceptível. Ela não pode ser predominantemente composta por apenas uma cor uniforme.

Dimensões em pixels A tecnologia Digimarc requer um número mínimo de pixels para poder funcionar. A Digimarc recomenda as seguintes dimensões mínimas em pixels para que a imagem receba a marca d'água:

- 100 pixels por 100 pixels, se a imagem não for ser modificada ou compactada antes de ser realmente usada.
- 256 pixels por 256 pixels, se a imagem for ser cortada, girada, compactada ou modificada de qualquer outra maneira após o recebimento da marca d'água.
- 750 pixels por 750 pixels, se a imagem for aparecer apenas em formulários impressos com uma resolução mínima de 300 dpi.

  Não existem limites máximos sobre a dimensão em pixels para a incorporação de marcas d'água.

Compactação de arquivos Em geral, uma marca d'água da Digimarc resiste a métodos de compactação com perdas, como a compactação JPEG, embora seja recomendável priorizar a qualidade da imagem ao tamanho do arquivo (uma configuração de compactação JPEG igual ou superior a 4 funciona de maneira mais eficaz). Além disso, quanto mais alta for a configuração de Durabilidade da Marca d'água escolhida durante a incorporação, melhores serão as chances de essa marca d'água resistir a operações de compactação.

Fluxo de trabalho A incorporação de marcas d'água digitais deve ser uma das últimas tarefas realizadas em uma imagem, com exceção da compactação de arquivos.

Use o fluxo de trabalho recomendado:

- Faça todas as modificações necessárias na imagem até atingir a aparência final desejada (incluindo o redimensionamento e a correção de cores).
- Incorpore a marca d'água da Digimarc.
- Se necessário, faça a compactação da imagem, salvando-a no formato JPEG ou GIF.
- Se a imagem estiver destinada à impressão, faça a separação de cores.
- Leia a marca d'água e use o medidor de intensidade do sinal para verificar se a imagem contém uma marca d'água com intensidade suficiente para suas finalidades.

- Publique a imagem com a marca d’água digital.

Mais tópicos da Ajuda

“Uso da configuração de Durabilidade da Marca d’água” na página 448

Incorporação de marcas d'água

Para incorporar uma marca d'água digital, registre-se na Digimarc Corporation (que mantém um banco de dados de artistas, designers e fotógrafos com suas informações de contato) para obter um ID da Digimarc exclusivo. Em seguida, será possível incorporar esse ID da Digimarc às imagens, incluindo também informações como ano de copyright ou identificador de uso restrito.

1 Abra a imagem na qual a marca d’água será incorporada. Apenas é possível incorporar uma marca d’água digital por imagem. O filtro Assinatura Digital não funcionará em uma imagem que tenha recebido uma marca d'água anteriormente.

Se estiver trabalhando em uma imagem com camadas, achate-a antes de incorporar uma marca d’água. Caso contrário, essa marca d'água apenas será efetivada na camada ativa.

Nota: *é possível adicionar uma marca d’água digital a uma imagem de cores indexadas, convertendo-a primeiro no modo RGB, incorporando a marca d’água e, em seguida, reconvertendo a imagem para o modo de cores indexadas. Entretanto, os resultados podem ser inconsistentes. Para verificar se a marca d’água foi incorporada, execute o filtro Leitura Digital.*

2 Escolha Filtro > Digimarc > Assinatura Digital.

3 Se o filtro estiver sendo usado pela primeira vez, clique no botão Personalizar. Para obter a ID da Digimarc, clique em Informações para inicializar o navegador da Web e visite o site da Digimarc em www.digimarc.com. Digite seu número de ID e PIN na caixa de texto ID da Digimarc e clique em OK.

Após a especificação de um ID da Digimarc, o botão Personalizar se transformará em um botão Alterar, permitindo digitar um novo ID da Digimarc.

4 Digite um ano de copyright, um ID de transação ou um ID de imagem para a imagem.

5 Selecione qualquer um destes atributos de imagem:

Uso Restrito Limita o uso da imagem.

Não Copiar Especifica se a imagem deve ou não ser copiada.

Conteúdo para Adultos Identifica o conteúdo da imagem como apropriado somente para adultos. (No Photoshop, essa opção não limita o acesso a imagens com conteúdo apropriado somente para adultos, mas versões futuras de outros aplicativos podem limitar sua exibição.)

6 Para Durabilidade da Marca d'água, arraste o controle deslizante ou digite um valor, conforme descrito na seção a seguir.

7 Selecione Verificar para avaliar automaticamente a durabilidade da marca d'água depois de incorporá-la.

8 Clique em OK.

Uso da configuração de Durabilidade da Marca d'água

A configuração padrão de Durabilidade da Marca d'água foi desenvolvida para alcançar um equilíbrio entre a durabilidade e a visibilidade da marca d'água na maioria das imagens. Entretanto, é possível ajustar manualmente a configuração de Durabilidade da Marca d'água de acordo com as necessidades de cada imagem. Valores baixos são menos visíveis em uma imagem, mas também menos duráveis, podendo ficar corrompidos com a aplicação de filtros ou após a realização de certas operações de edição, impressão e digitalização de imagens. Valores altos são mais duráveis, mas podem revelar um certo ruído visível na imagem.

A configuração deve depender da finalidade de uso da imagem e das metas definidas para as marcas d'água. Por exemplo, é possível usar uma configuração mais alta de Durabilidade da Marca d'água com imagens JPEG publicadas em um site da Web. A durabilidade maior ajuda a garantir a permanência dessa marca d'água, e, na maioria dos casos, a maior visibilidade não é perceptível em imagens JPEG de média resolução. A Digimarc recomenda fazer testes com várias configurações como parte de um processo de teste para determinar qual configuração é mais adequada para a maioria das imagens.

Verificação do medidor de intensidade do sinal

O medidor de intensidade do sinal ajuda a determinar se uma marca d'água é durável o suficiente para resistir ao tempo de uso programado da imagem.

❖ Escolha Filtro > Digimarc > Leitura Digital. O medidor de intensidade do sinal aparece na parte inferior da caixa de diálogo. Também é possível exibir o medidor automaticamente, selecionando Verificar durante a incorporação de uma marca d'água.

Esse medidor está disponível apenas para imagens que contêm marcas d'água digitais incorporadas manualmente.

A Digimarc recomenda a verificação do medidor de intensidade do sinal antes da publicação de imagens. Por exemplo, se você costuma compactar imagens com marcas d'água para incluí-las em um site da Web, verifique o medidor antes de publicá-las. Também é possível usar o medidor de intensidade do sinal para medir a eficácia das diferentes configurações de Durabilidade da Marca D'água que estão sendo testadas.

Inserção de imagens do Photoshop em outros aplicativos

O Photoshop fornece vários recursos para ajudar a usar imagens em outros aplicativos. Devido à perfeita integração entre os produtos da Adobe, vários aplicativos da Adobe podem importar arquivos PSD (Photoshop) diretamente e usar os recursos do Photoshop, como camadas, estilos de camada, máscaras, transparência e efeitos.

Preparação de imagens para programas de layout de página

A maneira como uma imagem é preparada para um programa de layout de página depende dos formatos de arquivo reconhecidos por esse programa:

- O Adobe InDesign 2.0 e versões posteriores conseguem inserir arquivos PSD do Photoshop. Não é necessário salvar ou exportar a imagem do Photoshop para um formato de arquivo diferente. Áreas transparentes são exibidas e impressas conforme esperado.
- A maioria dos outros programas de layout de página requer que a imagem seja salva como arquivo TIFF ou EPS. Entretanto, se essa imagem contiver áreas completamente transparentes, será necessário defini-las primeiro com o uso de um demarcador de corte. Verifique a documentação referente ao seu programa de layout de página para determinar o melhor formato de importação de imagens do Photoshop.

Se o programa de layout de página não conseguir inserir arquivos PSD do Photoshop, siga estas etapas:

1 Se a imagem contiver um plano de fundo transparente ou áreas que devem ficar transparentes, crie um demarcador de corte ao redor das áreas opacas dessa imagem. Mesmo que o plano de fundo ao redor da imagem tenha sido excluído, é necessário definir a área com um demarcador de corte antes de converter o arquivo no formato TIFF ou EPS. Caso contrário, as áreas transparentes poderão aparecer em branco no programa de layout de página.

2 Escolha Arquivo > Salvar Como.

3 No menu Formato da caixa de diálogo Salvar como, escolha o formato apropriado. O formato escolhido depende da saída final para o documento. Para imprimir em impressoras não-PostScript, escolha TIFF. Para imprimir em impressoras PostScript, escolha EPS do Photoshop. Clique em Salvar.

4 Na caixa de diálogo Opções de TIFF ou Opções de EPS, defina as seguintes opções: Deixe as opções restantes de acordo com as configurações padrão e clique em OK.

- Caixa de diálogo Opções de TIFF: defina Compactação de Imagem como Nenhuma.
- Caixa de diálogo Opções de EPS (Windows): defina Visualização como TIFF (8 bits/pixel) e Codificação como ASCII85.
- Caixa de diálogo Opções de EPS (Mac OS): define Visualizar como Mac (8 bits/pixel) e Codificação como ASCII85.

Se o programa de layout exibir áreas transparentes em branco, tente imprimir o documento. Alguns programas de layout não exibem demarcadores de corte adequadamente, mas os imprimem conforme esperado.

Uso da arte-final do Photoshop no Adobe Illustrator

O Adobe Illustrator pode abrir ou inserir arquivos do Photoshop. Não é necessário salvar nem exportar uma imagem do Photoshop em um formato de arquivo diferente. Se uma imagem for inserida em um arquivo aberto do Illustrator, será possível incorporá-la, como se fosse qualquer outro elemento da arte vetorial, ou manter um vínculo com o arquivo original. Embora uma imagem vinculada no Illustrator não possa ser editada, é possível saltar novamente para o Photoshop, usando o comando Editar Original, para revisar essa imagem. Após a gravação, todas as alterações feitas serão refletidas na versão do Illustrator.

1 Se o arquivo de imagem for aberto no Photoshop, salve-o no formato PSD e feche-o em seguida.

2 No Adobe Illustrator, siga um destes procedimentos:

- Para abrir o arquivo diretamente no Illustrator, escolha Arquivo > Abrir. Localize a imagem na caixa de diálogo Abrir Arquivo e clique em OK.
- Para incorporar a imagem a um arquivo existente do Illustrator, escolha Arquivo > Inserir. Localize o arquivo na caixa de diálogo Inserir, verifique se que a opção Vincular não está selecionada e clique em Inserir.
- Para inserir a imagem em um arquivo, mas manter um vínculo com o original, escolha Arquivo > Inserir. Na caixa de diálogo Inserir, localize o arquivo, selecione a opção Vincular e clique em Inserir. O Illustrator centraliza a imagem na ilustração aberta. Um X vermelho na imagem indica que ela está vinculada e não pode ser editada.

3 Se a imagem tiver sido aberta ou inserida sem um vínculo, a caixa de diálogo Importar do Photoshop será exibida. Escolha a opção apropriada conforme a seguir e clique em OK:

- Converter Camadas do Photoshop em Objetos, para converter as camadas em objetos do Illustrator. Essa opção preserva máscaras, modos de mesclagem, transparência e (opcionalmente) fatias e mapas de imagem. Entretanto, não oferece suporte para camadas de ajuste e efeitos de camada do Photoshop.
- Nivelar Camadas do Photoshop até uma Única Imagem, para mesclar todas as camadas em uma única camada. Essa opção preserva a aparência da imagem, mas impede a edição de camadas individuais.

Criação de transparência usando demarcadores de corte de imagem

É possível usar demarcadores de corte de imagem para definir áreas transparentes nas imagens inseridas em aplicativos de layout de página. Além disso, os usuários do Mac OS podem incorporar imagens do Photoshop em vários arquivos de processador de texto.

É possível usar apenas parte de uma imagem do Photoshop ao imprimi-la ou inseri-la em outro aplicativo. Por exemplo, você pode usar um objeto em primeiro plano e excluir o plano de fundo. O *demarcador de corte de imagem* permite isolar o objeto do primeiro plano e tornar transparente o restante da imagem quando ela é impressa ou inserida em outro aplicativo.

Nota: *demarcadores usam vetores como base e, portanto, possuem arestas sólidas. Não é possível preservar a suavidade de uma aresta difusa, como em uma sombra, ao criar um demarcador de corte de imagem.*

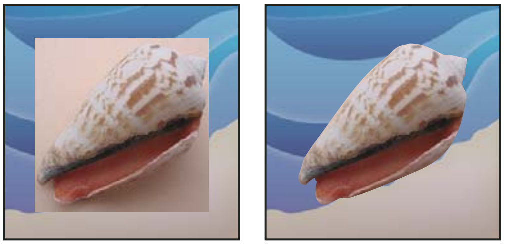


Imagem importada para o Illustrator ou InDesign sem um demarcador de corte de imagem (à esquerda) e com um demarcador de corte de imagem (à direita)

1 Desenhe um demarcador de trabalho que defina a área da imagem a ser revelada.

Se você já selecionou a área da imagem que deseja mostrar, pode converter a seleção em um demarcador de trabalho. Consulte "Conversão de uma seleção em um demarcador" na página 354 para obter instruções.

2 No painel Demarcadores, salve o demarcador de trabalho como demarcador.

3 Escolha Demarcador de Corte no menu do painel Demarcadores, defina as opções a seguir e clique em OK:

- Para Demarcador, escolha o demarcador que deve ser salvo.
- Para Achatamento, deixe o valor de achatamento em branco para imprimir a imagem usando o valor padrão da impressora. Se ocorrerem erros de impressão, digite um valor de achatamento para determinar como o intérprete PostScript aproximará a curva. Quanto menor o valor de achatamento, maior será o número de linhas retas usadas para desenhar a curva e maior será a precisão dessa curva. Os valores podem variar de 0,2 a 100. Em geral, uma configuração de achatamento de 8 a 10 é recomendada para impressão em alta resolução (de 1200 dpi a 2400 dpi) e uma configuração de 1 a 3 para impressão em baixa resolução (de 300 dpi a 600 dpi).

4 Se você pretende imprimir o arquivo usando cores de processo, converta o arquivo no modo CMYK.

5 Salve o arquivo seguindo um destes procedimentos:

- Para imprimir o arquivo em uma impressora PostScript, salve-o no formato EPS, DCS ou PDF do Photoshop.
- Para imprimir o arquivo em uma impressora não-PostScript, salve-o no formato TIFF e exporte-o para o Adobe InDesign ou para o Adobe PageMaker® 5.0 ou versões posteriores.

Mais tópicos da Ajuda

"Preparação de imagens para programas de layout de página" na página 448

"Conversão de uma imagem em outro modo de cor" na página 82

"Compreendendo formas e demarcadores" na página 330

"Conversão de uma seleção em um demarcador" na página 354

Impressão de demarcadores de corte de imagem

Às vezes, o configurador de imagem não consegue interpretar os demarcadores de corte ou um demarcador é muito complexo para a impressora, causando um erro de verificação de limite ou de PostScript geral. Às vezes, é possível imprimir um demarcador complexo em uma impressora de baixa resolução sem dificuldades, mas poderão ocorrer problemas ao imprimir esse mesmo demarcador em uma impressora de alta resolução. Isso ocorre porque a impressora de baixa resolução simplifica o demarcador, usando menos segmentos de linha para descrever curvas em comparação à impressora de alta resolução.

É possível simplificar um demarcador de corte de imagem das seguintes maneiras:

- Reduza manualmente o número de pontos de ancoragem no demarcador.
- Aumente a configuração de tolerância usada para criar o demarcador. Para tanto, carregue o demarcador existente como seleção, escolha Criar Demarcador de Trabalho no menu do painel Demarcadores e aumente a configuração de tolerância (de 4 a 6 pixels é um bom valor inicial). Em seguida, crie novamente o demarcador de corte de imagem.

Mais tópicos da Ajuda

"Adição ou exclusão de pontos de ancoragem" na página 351

"Conversão de demarcadores em arestas de seleção" na página 353

Exportação de demarcadores para o Adobe Illustrator

O comando Demarcadores para o Illustrator permite exportar demarcadores do Photoshop como arquivos do Adobe Illustrator. A exportação de demarcadores dessa maneira simplifica a tarefa de combinar a arte vetorial do Photoshop e do Illustrator ou de usar os recursos do Photoshop com a arte vetorial do Illustrator. Por exemplo, é possível exportar um demarcador da ferramenta caneta e traçá-lo para uso como captura junto com um demarcador de corte do Photoshop que está sendo impresso no Illustrator. Esse recurso também pode ser usado para alinhar textos ou objetos do Illustrator a demarcadores do Photoshop.

1 Desenhe e salve um demarcador ou converta uma seleção existente em um demarcador.

2 Escolha Arquivo > Exportar > Demarcadores para o Illustrator.

3 Escolha um local para o demarcador exportado e digite um nome de arquivo. Verifique se a opção Demarcador de Trabalho está selecionada no menu Demarcador para exportar o demarcador.

4 Clique em Salvar.

5 Abra o arquivo no Adobe Illustrator. É possível manipular o demarcador ou usá-lo para alinhar os objetos do Illustrator adicionados ao arquivo.

Observe que as marcas de corte no Adobe Illustrator refletem as dimensões da imagem do Photoshop. A posição do demarcador na imagem do Photoshop será mantida desde que as marcas de corte não sejam alteradas ou que esse demarcador não seja movido.

Vínculo ou incorporação de imagens usando OLE (somente Windows)

O Photoshop é um servidor OLE 2.0, ou seja, oferece suporte para a incorporação ou a vinculação de uma imagem em um aplicativo recipiente OLE (em geral, um processador de texto ou um programa de layout de página). Por exemplo, é possível inserir arquivos e seleções do Photoshop em outros aplicativos OLE, como o Adobe PageMaker, o Adobe FrameMaker e o Microsoft Word, usando o método de copiar e colar, entre outros.

- A vinculação permite inserir um vínculo no arquivo recipiente do OLE que faça referência ao arquivo do Photoshop na unidade de disco rígido.
- A incorporação permite inserir o arquivo do Photoshop no arquivo do recipiente OLE.

  Quando estiver no aplicativo recipiente, a imagem poderá ser ativada com um clique duplo do mouse para edição no Photoshop. Quando essa imagem for fechada no Photoshop, ela será atualizado no aplicativo recipiente.

Vínculo ou incorporação de uma seleção ou imagem em um aplicativo OLE

❖ Siga um destes procedimentos:

- Copie uma seleção no Photoshop e insira-a no aplicativo recipiente OLE com o comando Colar Especial do aplicativo. Consulte a documentação do processador de texto ou do aplicativo de layout de página para obter mais instruções. Seleções coladas apenas podem ser incorporadas e não vinculadas.
- Use o comando Inserir Objeto do aplicativo recipiente OLE para inserir uma nova imagem ou um arquivo existente do Photoshop como um objeto com incorporação ou vinculação OLE. Consulte a documentação do processador de texto ou do aplicativo de layout de página para obter instruções.

Inserção de um bitmap não vinculado com resolução de tela em um aplicativo OLE

❖ Com a ferramenta Mover , arraste uma seleção para o aplicativo recipiente OLE. Quando for solto, objeto aparecerá como um bitmap de 72 ppi, que não pode ser automaticamente atualizado no Photoshop.

Modificação e atualização de uma imagem vinculada ou incorporada em um aplicativo OLE

1 Clique duas vezes na imagem vinculada ou incorporada do processador de texto ou do aplicativo de layout de página para iniciar o Photoshop (se ele ainda não estiver em execução) e abra a imagem para edição.

2 Modifique a imagem conforme desejado.

3 Siga um destes procedimentos:

- Para imagens incorporadas, feche o arquivo ou escolha Arquivo > Atualizar ou Arquivo > Fechar e Retornar para *[nome do aplicativo]*.
- Para imagens vinculadas, salve e feche o arquivo.

Nota: *também é possível modificar arquivos vinculados sem precisar abrir o aplicativo recipiente primeiro. A imagem vinculada será atualizada na próxima vez em que o documento for aberto no respectivo aplicativo recipiente OLE.*

Capítulo 14: Impressão

Impressão no Photoshop

Sobre impressão

Seja para imprimir imagens em uma impressora desktop ou enviá-las a uma gráfica, é importante ter uma noção básica sobre o processo de impressão para facilitar as tarefas e ajudar a garantir que as imagens finais apresentem a aparência desejada.

Tipos de impressão Para vários usuários do Photoshop, imprimir um arquivo significa enviar a imagem para uma impressora jato de tinta. O Photoshop pode enviar imagens para vários dispositivos de forma que elas sejam impressas diretamente ou convertidas em imagens positivas ou negativas em filme. Nesse último caso, o filme pode ser usado de forma a criar uma chapa matriz para impressão em prensa tipográfica mecânica.

Tipos de imagens Os tipos mais simples de imagens, como arte vetorial, usam apenas uma cor em um nível de cinza. Uma imagem mais complexa, como uma fotografia, apresenta tons de cores variados. Esse tipo de imagem é conhecido como *imagem de tons contínuos*.

Separação de cores A arte vetorial projetada para reprodução comercial e que contém mais de uma cor deve ser impressa em chapas matriz separadas, uma para cada cor. Em geral, esse processo, chamado de *separação de cores*, exige o uso de tintas em tons de ciano, amarelo, magenta e preto (CMYK). No Photoshop, é possível ajustar a forma como as diversas chapas são geradas.

Qualidade de detalhes O detalhe em uma imagem impressa depende da resolução da imagem (pixels por polegada) e resolução da impressora (pontos por polegada). A maioria das impressoras a laser PostScript tem uma resolução de 600 dpi, enquanto as fotocompositoras PostScript têm uma resolução de 1200 dpi ou superior. As impressoras a jato de tinta produzem um borrifo de tinta microscópico, em vez de pontos reais, resultando em uma resolução aproximada de 300 a 720 dpi.

Mais tópicos da Ajuda

"Tamanho e resolução da imagem" na página 53

Sobre impressões em desktop

A não ser que você trabalhe em uma gráfica ou agência de serviços de impressão comercial, as imagens serão provavelmente impressas em uma impressora desktop (por exemplo, jato de tinta, sublimação de tinta ou laser) e não em uma fotocompositora. O Photoshop permite controlar como a imagem é impressa.

Monitores exibem imagens através da luz, enquanto impressoras desktop as reproduzem com o uso de tintas, corantes ou pigmentos e, portanto, não conseguem reproduzir todas as cores exibidas em monitores. Entretanto, a incorporação de procedimentos específicos (como um sistema de gerenciamento de cores) ao fluxo de trabalho permite obter resultados previsíveis durante a impressão de imagens em uma impressora desktop. Lembre-se destas considerações ao trabalhar com uma imagem destinada a impressão:

- Se a imagem estiver no modo RGB, não converta o documento no modo CMYK ao imprimir em uma impressora desktop. Trabalhe exclusivamente no modo RGB. Normalmente, impressoras desktop são configuradas para aceitar dados RGB, usando softwares internos para convertê-los em dados CMYK. Se dados CMYK forem enviados, a maioria dessas impressoras aplicará uma conversão mesmo assim, com resultados imprevisíveis.

- Para visualizar a aparência de uma imagem impressa em qualquer dispositivo que inclua um perfil, use o comando Cores de prova.
- Para reproduzir com precisão as cores da tela na página impressa, é necessário incorporar o gerenciamento de cores ao fluxo de trabalho. Trabalhe com um monitor calibrado e caracterizado. De maneira ideal, você também deve criar um perfil personalizado especificamente para a impressora e o papel a ser usado para impressão, embora o perfil fornecido com a impressora possa produzir resultados aceitáveis.

Impressão de imagens

O Photoshop oferece os seguintes comandos de impressão:

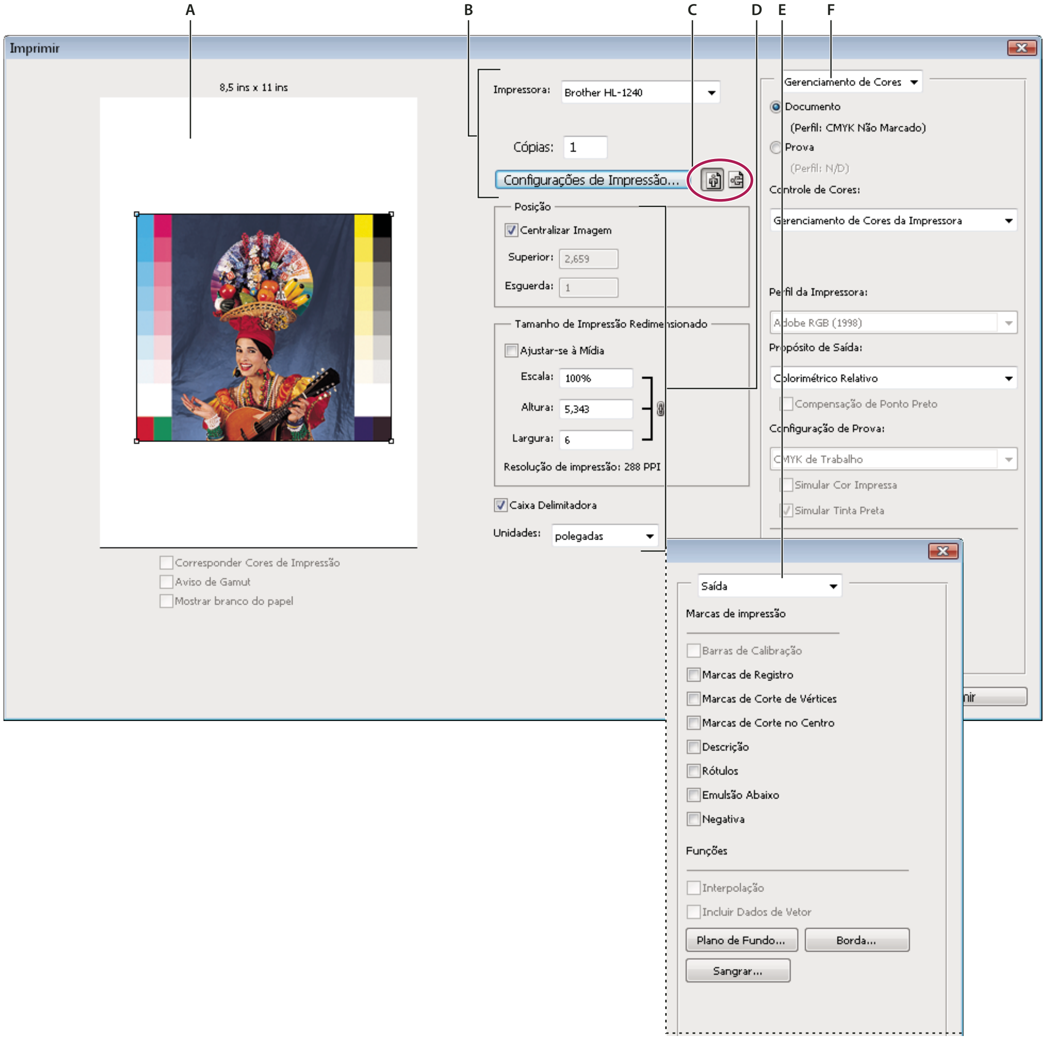
Imprimir Exibe a caixa de diálogo Imprimir, onde você pode visualizar a impressão e definir opções. (As configurações personalizadas são salvadas como novos padrões quando você clica em Concluído ou Imprimir.)

Imprimir uma Cópia Imprime uma cópia de um arquivo sem exibir uma caixa de diálogo.

Para a eficiência máxima, você pode incluir o comando Imprimir em ações. (O Photoshop fornece todas as configurações de impressão em uma caixa de diálogo.)

Definição de opções de impressão do Photoshop e impressão

1 Escolha Arquivo > Imprimir.



Caixa de diálogo Imprimir
A. *Visualize a impressão* ***B.*** *Defina a impressora e as opções do trabalho de impressão* ***C.*** *Defina a orientação do papel* ***D.*** *Posicione e dimensione a imagem* ***E.*** *Especifique as opções de saída de pré-impressão* ***F.*** *Especifique as opções de gerenciamento de cores e de prova*

2 Selecione a impressora, o número de cópias e a orientação do papel.

No Mac OS, envie dados de 16 bits à impressora para produzir a qualidade mais alta possível em tons graduados sutis, como céus brilhantes.

3 Ajuste a posição e o dimensionamento da imagem de acordo com o tamanho e a orientação selecionados para o papel. Consulte “Posição e dimensionamento de imagens” na página 456.

4 Defina as opções Gerenciamento de cores e Saída, que você acessa no menu pop-up no canto superior direito.

5 Siga um destes procedimentos:

- Para imprimir a imagem, clique em Imprimir.
- Para fechar a caixa de diálogo sem salvar as opções, clique em Cancelar.
- Para preservar as opções e fechar a caixa de diálogo, clique em Concluir.

Nota: *se aparecer um aviso informando que a imagem é maior que a área imprimível do papel, clique em Cancelar, escolha Arquivo > Imprimir e selecione a caixa Ajustar-se à Mídia. Para fazer alterações no tamanho e layout do papel, clique em Configurações de impressão e tente imprimir o arquivo novamente.*

Definir as opções da impressora

1 Na caixa de diálogo Imprimir, clique em Configurações de impressão.

2 Defina o tamanho do papel, a origem e a orientação da página, conforme desejado,

As opções disponíveis dependem da impressora, dos drivers de impressora e do sistema operacional.

Posição e dimensionamento de imagens

É possível ajustar a posição e o dimensionamento de uma imagem usando opções na caixa de diálogo Imprimir. A borda sombreada na extremidade do papel representa as margens do tipo de papel selecionado, e a área imprimível aparece em branco.

O tamanho de saída base de uma imagem é determinado pelas configurações de tamanho do documento na caixa de diálogo Tamanho da Imagem. O dimensionamento de uma imagem na caixa de diálogo Imprimir apenas altera o tamanho e a resolução da imagem impressa. Por exemplo, se uma imagem de 72 ppi for dimensionada para 50% na caixa de diálogo Imprimir, ela será impressa com 144 ppi, mas as configurações de tamanho do documento na caixa de diálogo Tamanho da Imagem não serão alteradas. O campo Resolução de impressão, abaixo da área Tamanho de Impressão Redimensionado, mostra a resolução de impressão na configuração de dimensionamento atual.

Muitos drivers de impressora, como o AdobePS™ e o LaserWriter, oferecem uma opção de dimensionamento na caixa de diálogo Configurações de impressão. Esse dimensionamento afeta todos os elementos da página, incluindo o tamanho de todas suas marcas, como marcas de corte e legendas, enquanto a porcentagem de dimensionamento fornecida pelo comando Imprimir afeta apenas o tamanho da imagem impressa (e não o tamanho das marcas de página).

Nota: *A caixa de diálogo Imprimir talvez não reflita valores precisos para escala, altura e largura se uma porcentagem de dimensionamento for definida na caixa de diálogo Configurações de impressão. Para evitar um dimensionamento impreciso, especifique-o por meio da caixa de diálogo Imprimir, em vez de usar a caixa de diálogo Configurações de impressão. Não digite uma porcentagem de dimensionamento nas duas caixas de diálogo.*

Mais tópicos da Ajuda

"Sobre dimensões em pixels e resolução da imagem impressa" na página 53

Reposicionamento de uma imagem no papel

❖ Escolha Arquivo > Imprimir e siga um destes procedimentos:

- Para centralizar a imagem na área imprimível, selecione Centralizar Imagem.
- Para posicionar a imagem numericamente, cancele a seleção de Centralizar Imagem e, em seguida, insira valores para Superior e Esquerdo.
- Cancele a seleção de Centralizar Imagem e arraste a imagem na área de visualização.

Dimensionamento do tamanho de impressão de uma imagem

❖ Escolha Arquivo > Imprimir e siga um destes procedimentos:

- Para ajustar a imagem na área imprimível do papel selecionado, clique em Ajustar-se à Mídia.

- Para redimensionar a imagem numericamente, cancele a seleção de Ajustar-se à Mídia e, em seguida, insira valores para Altura e Largura.
- Para obter o dimensionamento desejado, selecione Mostrar Caixa Delimitadora e arraste uma alça da caixa delimitadora na área de visualização.

Impressão de dados de vetor

Se uma imagem incluir gráficos vetoriais, como formas e texto, o Photoshop poderá enviar os dados de vetor a uma impressora PostScript. Quando o usuário opta por incluir dados de vetor, o Photoshop envia à impressora uma imagem separada para cada camada de texto e cada camada de forma vetorial. Essas imagens adicionais são impressas sobre a imagem base e cortadas de acordo com o respectivo contorno de vetor. Conseqüentemente, as arestas dos gráficos vetoriais imprimem na resolução total da impressora, mesmo que o conteúdo de cada camada seja limitado à resolução do seu arquivo de imagem.

***Nota:** Alguns modos de mesclagem e efeitos de camada requerem dados de vetor rasterizados.*

1. Escolha Arquivo > Imprimir.
2. Escolha Saída no menu pop-up.
3. Selecione a opção Incluir dados de vetor.
4. Clique em Imprimir.

***Nota:** se aparecer um aviso informando que a imagem é maior que a área imprimível do papel, clique em Cancelar, escolha Arquivo > Imprimir e selecione a caixa Ajustar-se à Mídia. Para fazer alterações no tamanho e layout do papel, clique em Configurações de impressão e tente imprimir o arquivo novamente.*

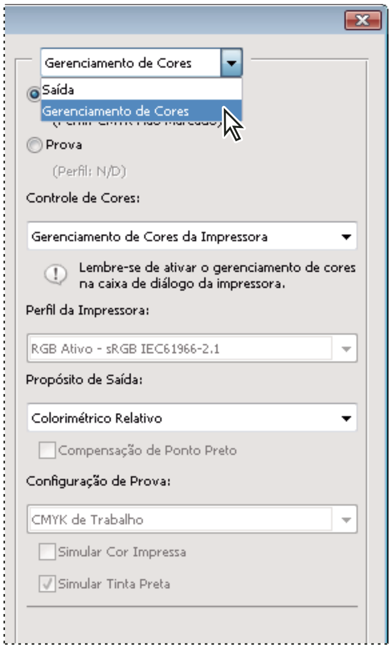
Impressão com gerenciamento de cores no Photoshop

Para entender melhor conceitos de gerenciamento de cores e fluxos de trabalho, consulte a Ajuda de Creative Suite.

Como permitir que a impressora determine as cores impressas

Se um perfil personalizado não estiver disponível para uma combinação específica de impressora e tipo de papel, será possível fazer com que a conversão de cores seja controlada pelo driver de impressora. Consulte Permissão para a impressora determinar as cores durante a impressão.

1. Escolha Arquivo > Imprimir.
2. Escolha Gerenciamento de cores no menu pop-up no canto superior direito.



Escolha Gerenciamento de cores para exibir opões adicionais.

3 Selecionar documento.

O perfil é exibido entre parênteses na mesma linha.

4 Para Controle de cores, escolha Gerenciamento de cores da impressora.

5 (Opcional) Escolha um propósito de renderização para a conversão das cores no espaço de cores de destino.

A maioria dos drivers de impressora não-PostScript ignora essa opção e usa a renderização Perceptual. (Para obter mais informações, consulte Sobre propósitos de renderização).

6 Na segunda caixa de diálogo Configurações de impressão, que é exibida automaticamente depois que o botão Imprimir é pressionado, acesse as opções de gerenciamento de cores referentes ao driver de impressora. No Windows, clique no botão Configurações de impressão para acessar as opções do driver de impressora. No Mac OS, use o menu pop-up da caixa de diálogo Configurações de impressão para acessar as opções do driver de impressora.

7 Especifique as configurações de gerenciamento de cores para permitir que o driver de impressora controle o gerenciamento de cores durante a impressão.

Cada driver de impressora apresenta opções diferentes de gerenciamento de cores. Em caso de dúvidas sobre como ativar o gerenciamento de cores, consulte a documentação da impressora.

8 Clique em Imprimir.

Nota: *Se aparecer um aviso informando que a imagem é maior que a área imprimível do papel, clique em Cancelar, escolha Arquivo > Imprimir e selecione a caixa Ajustar-se à mídia. Para fazer alterações no tamanho e layout do papel, clique em Configurações de impressão e tente imprimir o arquivo novamente.*

Como permitir que o Photoshop determine as cores impressas

Se um perfil personalizado estiver disponível para uma combinação específica de impressora, resultados melhores poderão ser obtidos permitindo o controle do gerenciamento de cores pelo Photoshop (e não pela impressora). Consulte Permissão para o aplicativo determinar as cores durante a impressão.

1 Escolha Arquivo > Imprimir.

2 Escolha Gerenciamento de cores no menu pop-up.

3 Para Controle de cores, escolha Gerenciamento de cores do Photoshop.

4 Em Perfil da impressora, selecione o perfil mais adequado ao dispositivo de saída e ao tipo de papel. Se houver perfis associados à impressora atual, eles serão colocados na parte superior do menu, com o perfil padrão selecionado.

Quanto maior a precisão do perfil em descrever o comportamento do dispositivo de saída e as condições de impressão (como o tipo de papel), maior será a precisão do sistema de gerenciamento de cores para a conversão dos valores numéricos das cores reais de um documento. (Consulte Obtenção de perfis personalizados para impressoras desktop.)

5 (Opcional) Defina qualquer uma das opções a seguir.

Propósito de Renderização Especifica como o Photoshop converte cores no espaço de cores de destino. (Consulte Sobre propósitos de renderização.)

Compensação de Ponto Preto Preserva os detalhes de sombras na imagem simulando a faixa dinâmica completa do dispositivo de saída.

Corresponder Cores de Impressão É ativada quando você permite que o Photoshop gerencie as cores. Selecione para visualizar as cores da imagem na área de visualização como elas realmente serão impressas.

Aviso de Gamut Ativado quando Corresponder cores de impressão estiver selecionado. Selecione para destacar cores fora do gamut na imagem, como determinado pelo perfil de impressora selecionado. Um gamut é uma faixa de cores que pode ser exibida ou impressa por um sistema de cores. Uma cor que pode ser exibida em RGB pode estar fora do gamut do perfil de impressora atual.

Mostrar branco do papel Define a cor branca na visualização para a cor do papel no perfil de impressora selecionado. Isso permitirá uma visualização de impressão mais precisa, se você estiver imprimindo em papel off-white, como papel para jornal ou papéis artísticos, que são mais beges do que brancos. Como o branco absoluto e o preto criam contraste, quanto menos branco houver no papel, menor será o contraste geral da imagem. O papel off-white também pode alterar a projeção de cores geral da imagem. Sendo assim, os amarelos impressos em papel bege podem parecer mais marrons.

6 Na caixa de diálogo Configurações de impressão, que é exibida automaticamente depois que o botão Imprimir é pressionado, acesse as opções de gerenciamento de cores referentes ao driver de impressora. No Windows, clique no botão Preferências para acessar as opções do driver de impressora. No Mac OS, use o menu pop-up da caixa de diálogo Configurações de impressão para acessar as opções do driver de impressora.

7 Desative o gerenciamento de cores da impressora para evitar que as configurações de perfil da impressora anulem as suas configurações de perfil.

Cada driver de impressora apresenta opções diferentes de gerenciamento de cores. Em caso de dúvidas sobre como desativar o gerenciamento de cores, consulte a documentação da impressora.

8 Clique em Imprimir.

Nota: *se aparecer um aviso informando que a imagem é maior que a área imprimível do papel, clique em Cancelar, escolha Arquivo > Imprimir e selecione a caixa Ajustar-se à Mídia. Para fazer alterações no tamanho e layout do papel, clique em Configurações de impressão e tente imprimir o arquivo novamente.*

Impressão de uma prova manual

Uma *prova manual* (às vezes chamada de *prova impressa* ou *impressão por correspondência*) é a simulação impressa da aparência da saída final em uma prensa tipográfica. Uma prova manual é gerada em um dispositivo de saída mais econômico que uma prensa tipográfica. Algumas impressoras jato de tinta apresentam a resolução necessária para gerar impressões econômicas que podem ser usadas como provas manuais.

1 Escolha Visualizar > Configuração de Prova e selecione as condições de saída a serem simuladas. Isso pode ser feito usando uma predefinição ou criando uma configuração de prova personalizada. Consulte Prova automática de cores.

A visualização será alterada automaticamente de acordo com a prova escolhida, a não ser que a opção Personalizada tenha sido selecionada. Nesse caso, será exibida a caixa de diálogo Personalizar Condição de Prova. Configurações de prova personalizadas devem ser salvas para poderem aparecer no menu Predefinição de Configuração de Prova da caixa de diálogo Imprimir. Siga as instruções para personalizar uma prova.

2 Depois de selecionar uma prova, escolha Arquivo > Imprimir.

3 Escolha Gerenciamento de Cores no menu pop-up.

4 Selecionar prova.

O perfil, que é exibido entre parênteses, deve corresponder à configuração de prova selecionada anteriormente.

5 Para Controle de cores, escolha Gerenciamento de cores do Photoshop.

6 Para Perfil da Impressora, selecione o perfil referente ao dispositivo de saída.

7 (Opcional) Defina qualquer uma das opções a seguir.

Configuração de Prova Essa opção estará disponível se a opção Prova tiver sido selecionada na área Imprimir. No menu pop-up, escolha qualquer uma das provas personalizadas existentes na unidade de disco rígido.

Simular Cor Impressa Simula a aparência das cores quando impressas no papel do dispositivo simulado. Essa opção gera a prova mais precisa, mas não está disponível para todos os perfis.

Simular Tinta Preta Simula o brilho de cores escuras do dispositivo simulado. Essa opção gera provas mais precisas para cores escuras, mas não está disponível para todos os perfis.

8 Na caixa de diálogo Configurações de impressão, que é exibida automaticamente depois que o botão Imprimir é pressionado, acesse as opções de gerenciamento de cores referentes ao driver de impressora. No Windows, clique no botão Preferências para acessar as opções do driver de impressora. No Mac OS, use o menu pop-up da caixa de diálogo Configurações de impressão para acessar as opções do driver de impressora.

9 Desative o gerenciamento de cores da impressora para evitar que suas configurações de perfil anulem as configurações de perfil personalizadas.

Cada driver de impressora apresenta opções diferentes de gerenciamento de cores. Em caso de dúvidas sobre como desativar o gerenciamento de cores, consulte a documentação da impressora.

10 Clique em Imprimir.

Nota: *se aparecer um aviso informando que a imagem é maior que a área imprimível do papel, clique em Cancelar, escolha Arquivo > Imprimir e selecione a caixa Ajustar-se à Mídia. Para fazer alterações no tamanho e layout do papel, clique em Configurações de impressão e tente imprimir o arquivo novamente.*

Impressão de imagens em uma prensa tipográfica comercial

Preparação de imagens para uma prensa tipográfica

No Photoshop, é possível preparar arquivos de imagem para litografia offset, impressão digital, estampa e outros processos de impressão comercial.

Normalmente, um fluxo de trabalho depende dos recursos da gráfica. Antes de iniciar um fluxo de trabalho para impressão comercial, entre em contato com o profissional gráfico para conhecer seus requisitos. Por exemplo, talvez ele não aconselhe a conversão no modo CMYK em nenhum ponto do fluxo, pois pode precisar usar configurações específicas de pré-impressão. Estes são alguns cenários possíveis de preparação de arquivos de imagem para obter resultados de impressão previsíveis:

- Trabalhe exclusivamente no modo RGB e verifique se no arquivo de imagem está marcado com o perfil de área de trabalho RGB. Se a impressora ou o profissional gráfico costuma aplicar um sistema de gerenciamento de cores, ele deve ser capaz de usar o perfil específico de um arquivo para fazer uma conversão precisa no modo CMYK antes de gerar o filme e as chapas de impressão.
- Trabalhe no modo RGB até terminar a edição da imagem. Em seguida, converta a imagem no modo CMYK e faça todos os ajustes adicionais de cores e tons. Verifique principalmente os realces e as sombras da imagem. Use as camadas de ajuste Níveis, Curvas ou Matiz/Saturação para fazer correções. Esses ajustes devem ser mínimos. Achate o arquivo, se necessário; em seguida, envie o arquivo CMYK à impressora profissional.
- Insira a imagem RGB ou CMYK no aplicativo Adobe InDesign ou Adobe Illustrator. Em geral, a maioria das imagens impressas em uma prensa tipográfica comercial não é impressa diretamente a partir do Photoshop e sim a partir de um programa de layout de página, como o Adobe InDesign, ou de um programa de ilustração, como o Adobe Illustrator. Para obter mais informações sobre a importação de arquivos do Photoshop para o Adobe InDesign ou Adobe Illustrator, consulte a Ajuda desses aplicativos.

  Estes são alguns pontos que devem ser considerados ao trabalhar em uma imagem destinada a impressão comercial:

- Se você conhecer as características da prensa tipográfica, poderá determinar a saída de realces e de sombras para preservar detalhes específicos.
- Se uma impressora desktop for usada para visualizar a aparência do material impresso final, lembre-se de que uma impressora desse tipo não é capaz de replicar com exatidão a saída de uma prensa tipográfica comercial. Uma prova de cores profissional proporciona uma visualização mais precisa do material impresso final.
- Se um perfil da gráfica estiver disponível, será possível escolhê-lo com o comando Configuração de Prova e, em seguida, visualizar uma prova automática com o comando Cores de Prova. Use esse método para visualizar o material impresso final no monitor.

  Nota: *algumas impressoras podem preferir que os documentos sejam enviados no formato PDF, especialmente se for necessário torná-los compatíveis com os padrões PDF/X. Consulte* *"Como salvar um arquivo no formato Photoshop PDF" na página 423.*

Definição de opções de saída

Se estiver preparando imagens para impressão comercial diretamente a partir do Photoshop, será possível selecionar e visualizar diversas marcas de página e outras opções de saída por meio do comando Imprimir. Geralmente, essas opções de saída devem ser especificadas apenas por profissionais gráficos ou por pessoas com experiência no processo de impressão comercial.



Marcas de página
***A.** Barra de nuances de degradê **B.** Rótulo **C.** Marcas de registro **D.** Barra de cores progressivas **E.** Marca de corte de vértices **F.** Marca de corte no centro **G.** Descrição **H.** Alvo de estrela*

1 Escolha Arquivo > Imprimir.

2 Escolha Saída no menu pop-up.

3 Defina uma ou mais das seguintes opções:

Barras de Calibração Imprime uma transição com densidade de tons de cinza em 11 etapas, de 0 a 100% e em incrementos de 10%. Com a separação de cores CMYK, uma barra de nuances de degradê é impressa à esquerda de cada chapa CMYK, enquanto uma barra de cores progressivas é impressa à direita.

***Nota:** Barras de calibração, marcas de registro, marcas de corte e rótulos apenas serão impressos se o papel for maior que a imagem impressa.*

Marcas de Registro Imprime marcas de registro na imagem (incluindo miras e alvos de estrela). Essas marcas são usadas principalmente para alinhar separações de cores em impressoras PostScript.

Marcas de Corte de Vértices Imprime marcas de corte nos pontos em que a página deve ser aparada. A impressão dessas marcas pode ser feita nos vértices. Em impressoras PostScript, a seleção dessa opção também imprimirá alvos de estrela.

Marcas de Corte no Centro Imprime marcas de corte nos pontos em que a página deve ser aparada. A impressão dessas marcas pode ocorrer no centro de cada aresta.

Descrição Imprime qualquer texto descritivo, com até 300 caracteres, digitado na caixa de diálogo Informações do Arquivo. O texto descritivo sempre é impresso em fonte Helvetica de 9 pontos e sem formatação.

Rótulos Imprime o nome do arquivo sobre a imagem. Se estiver imprimindo separações, o nome da separação é impresso como parte do rótulo.

Emulsão por Baixo Torna o texto legível quando a emulsão está por baixo, ou seja, a camada fotossensível de uma parte do filme ou do papel fotográfico está voltada para baixo. Em geral, imagens impressas em papel têm emulsão por cima, com texto legível quando a camada fotossensível está voltada ao usuário. Imagens impressas em filme são normalmente impressas com emulsão por baixo.

Negativo Imprime uma versão invertida de toda a saída, incluindo todas as máscaras e todas as cores do plano de fundo. Ao contrário do comando Inverter, no menu Imagem, a opção Negativo converte a saída, e não a imagem na

tela, em um negativo. Imprimir separações diretamente em um filme pode implicar o uso de um negativo, embora filmes positivos sejam comuns em vários países. Consulte a gráfica para determinar o que é necessário. Para determinar o lado da emulsão, examine o filme contra a luz clara depois de revelá-lo. O lado opaco corresponde à emulsão, enquanto o lado brilhante corresponde à base. Verifique se a gráfica requer o filme com emulsão positiva por cima, emulsão negativa por cima, emulsão positiva por baixo ou emulsão negativa por baixo.

Plano de Fundo Seleciona uma cor de plano de fundo a ser impressa na página, fora da área da imagem. Por exemplo, um plano de fundo preto ou colorido pode ser adequado para slides impressos em um projetor. Para usar essa opção, clique em Plano de Fundo e selecione uma cor no Seletor de Cores. Essa opção apenas é aplicável a impressões e não afeta a imagem propriamente dita.

Borda Imprime uma borda preta ao redor de uma imagem. Digite um número e escolha um valor de unidade para especificar a largura da borda.

Sangria Imprime marcas de corte na parte interior da imagem (e não na parte externa). Use essa opção para aparar imagens dentro de um gráfico. Digite um número e escolha um valor de unidade para especificar a largura da sangria.

Interpolação Reduz a aparência irregular de uma imagem de baixa resolução redefinindo automaticamente a resolução ao imprimir (em impressoras PostScript). A redefinição pode reduzir a nitidez da qualidade da imagem.

Para obter informações sobre a opção Incluir dados de vetor, consulte “Impressão de dados de vetor” na página 457.

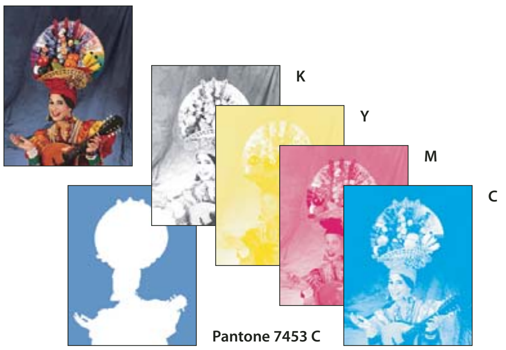
Mais tópicos da Ajuda

“Redefinição da resolução” na página 57

Impressão de separações a partir do Photoshop

Ao preparar imagens para pré-impressão e trabalhar com imagens CMYK ou imagens que possuem cores spot, é possível imprimir cada canal de cor como uma página separada.

Nota: *Separações de documentos CMYK, Duotônicos ou de vários canais impressos em impressoras que não sejam Postscript podem não ser idênticos àqueles impressos em impressoras PostScript.*



Cada canal de cor impresso como uma página separada.

Nota: *se você estiver imprimindo uma imagem com o uso de outro aplicativo e quiser imprimir os canais de spot em chapas de cores spot, deverá primeiro salvar o arquivo no formato DCS 2.0, que preserva esses canais de spot. Esse formato é suportado por aplicativos como o Adobe InDesign e o QuarkXPress.*

1 Verifique se o documento está no modo de Cores CMYK, Multicanal ou Duotônico e, em seguida, escolha Arquivo> Imprimir.

2 No menu suspenso Controle de Cores, escolha Separações.

Nota: *Dependendo da impressora designada e dos drivers da impressora no computador, essas opções também podem ser exibidas na caixa de diálogo Configurações de impressão. No Windows, clique no botão Propriedades para acessar as opções do driver de impressora e, no Mac OS, use o menu pop-up na caixa de diálogo Configurações de impressão exibida.*

3 Clique em Imprimir. São impressas separações para cada uma das cores na imagem.

Mais tópicos da Ajuda

"Como salvar um arquivo no formato EPS do Photoshop" na página 433

Preparação de uma imagem com canais de spot para impressão a partir de outro aplicativo

1 Se a imagem for duotônica, converta-a no modo de cores Multicanal.

2 Salve a imagem no formato DCS 2.0.

3 Na caixa de diálogo Formato DCS 2.0, cancele a seleção de Incluir Tela de Meio-Tom e de Incluir Função de Transferência.

4 Abra ou importe a imagem no Photoshop e defina os ângulos de projeção. Verifique se a impressora possui informações sobre a cor spot desejada para cada uma das chapas de cor.

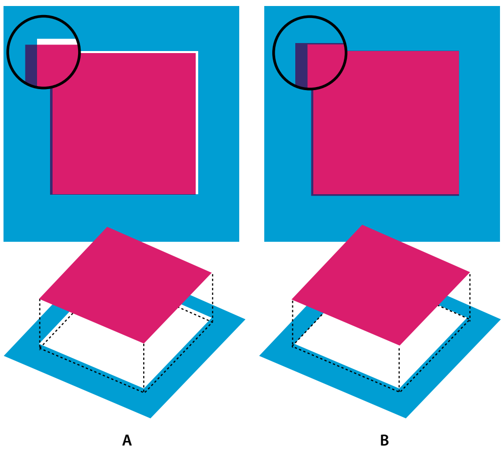
Nota: *é possível inserir um arquivo PSD que contém cores spot diretamente no Illustrator ou InDesign sem nenhuma preparação especial.*

Mais tópicos da Ajuda

"Como salvar um arquivo no formato EPS do Photoshop" na página 433

Criação de capturas de cores

Uma *captura* é uma sobreposição que impede a exibição de pequenas lacunas na imagem impressa decorrentes de um pequeno erro de registro na prensa tipográfica. Entre em contato com o provedor de serviços antes de fazer capturas. Na maioria dos casos, cabe à gráfica determinar se o uso de capturas é ou não necessário. Em caso positivo, o profissional gráfico informará os valores que devem ser digitados na caixa de diálogo Cobertura.



Aplicação de capturas para corrigir um desalinhamento
A. *Erro de registro sem captura* ***B.*** *Erro de registro com captura*

O recurso de captura é usado para corrigir o desalinhamento de cores sólidas e, em geral, não é necessário para imagens de tons contínuos, como fotografias. O excesso de capturas pode gerar um efeito de contorno. Esses problemas podem não ser visíveis na tela, aparecendo somente durante a impressão. O Photoshop usa regras padrão para capturas:

- Todas as cores são dispersas em direção ao preto.
- Cores mais claras são dispersas em direção a cores mais escuras.
- O amarelo é disperso em direção ao ciano, ao magenta e ao preto.
- O ciano puro e o magenta puro são uniformemente dispersos, um em direção ao outro.

1 Escolha Editar > Converter em perfil para exibir a imagem no espaço da cor do dispositivo de saída. Consulte Conversão de cores do documento em outro perfil (Photoshop).

2 Escolha Imagem > Cobertura.

3 Para Largura, digite o valor de captura informado pela gráfica. Em seguida, selecione uma unidade de medida e clique em OK. Consulte a gráfica para determinar a quantidade provável de erros de registro.

Como determinar a resolução da digitalização para impressão

É possível usar várias técnicas para determinar a resolução com a qual digitalizar uma fotografia. Se estiver digitalizando fotos para imprimir e souber o tamanho exato e a freqüência de tela da impressão, você pode usar as técnicas a seguir para determinar a resolução da digitalização. Em geral, é mais fácil digitalizar na resolução ótica máxima do scanner e, em seguida, redimensionar a imagem no Photoshop.

Como estimar a resolução da digitalização

É possível determinar a resolução da digitalização usando as dimensões originais e finais da imagem e a resolução do dispositivo de saída. Essa resolução será convertida na resolução da imagem quando a imagem digitalizada for aberta no Photoshop.

1 Siga um destes procedimentos:

- Para impressoras a laser e fotocompositoras, multiplique por 2 a freqüência de tela da impressora. Para determinar a freqüência de tela da sua impressora, consulte a documentação correspondente ou entre em contato com o provedor de serviços.
- Para impressoras inkjet, consulte a documentação da impressora para conhecer a resolução ideal. Muitas impressoras e dispositivos de sublimação de tinta que imprimem diretamente em papel fotográfico apresentam uma resolução ideal de 300 a 400 dpi.

2 Determine a proporção entre as dimensões da imagem final e da imagem original. Por exemplo, a proporção entre uma imagem final de 6 por 9 polegadas e uma imagem original de 2 por 3 polegadas é 3:1.

3 Multiplique o resultado da etapa 1 pelo da etapa 2.

Por exemplo, suponhamos que você esteja imprimindo em uma fotocompositora com freqüência de tela de 85 lpi e a proporção entre a imagem final e a original seja 3:1. Primeiramente, multiplique 85 (freqüência de tela) por 2 para obter 170. Em seguida, multiplique 170 por 3 para obter uma resolução de digitalização de 510 ppi. Se estiver imprimindo em uma impressora inkjet com resolução ideal de 300 dpi, multiplique 300 por 3 para obter uma resolução de digitalização de 900.

Nota: *procedimentos de separação de cores diferentes podem exigir proporções distintas entre resolução de imagem e freqüência de tela. Convém consultar o provedor de serviços ou a gráfica antes de digitalizar uma imagem.*

Cálculo do tamanho do arquivo antes de digitalizar uma imagem

É possível criar um arquivo simulado para prever o tamanho de arquivo necessário para a saída final da digitalização.

1 No Photoshop, escolha Arquivo > Novo.

2 Digite a largura, a altura e a resolução para a imagem impressa final. A resolução deve ser de 1,5 a 2 vezes maior que a freqüência de tela a ser usada na impressão. Verifique se o modo a ser usado na digitalização está selecionado. A caixa de diálogo Novo exibe o tamanho do arquivo.

Por exemplo, suponhamos que você deseje uma imagem final com 4 polegadas de largura e 5 polegadas de altura. Você pretende imprimi-la em uma tela de 150 linhas com a proporção de 2:1, por isso, define a resolução como 300. O tamanho do arquivo resultante será 5,15 MB.

Para produzir a digitalização, digite o tamanho do arquivo resultante nas configurações do scanner. Não se preocupe com a resolução nem com as dimensões da imagem. Depois de digitalizar a imagem e importá-la para o Photoshop, use o comando Tamanho da Imagem (com a opção Redefinir a Resolução da Imagem desmarcada) para digitar os valores corretos de largura e altura para essa imagem.

Duotônicos

Sobre duotônicos

No Photoshop, *duotônico* refere-se a monotônicos, tritônicos, e quadritônicos, bem como duotônicos. Monotônico são imagens em tons de cinza impressas com uma única tinta que não a preta. Duotônicos, tritônicos e quadritônicos são imagens em tons de cinza impressas com duas, três e quatro tintas, respectivamente. Nessas imagens, em vez de diferentes tons de cinza, tintas coloridas são usadas para reproduzir as tonalidades de cinza.

Duotônicos aumentam a faixa de tons de uma imagem em tons de cinza. Embora uma reprodução em tons de cinza possa exibir até 256 níveis de cinza, a impressão pode reproduzir apenas 50 desses níveis para cada tinta. Por esse motivo, uma imagem em tons de cinza impressa apenas com tinta preta pode parecer consideravelmente inferior se comparada à mesma imagem impressa com duas, três ou quatro tintas, cada uma reproduzindo até 50 níveis de cinza.

Em alguns casos, duotônicos são impressos com uma tinta preta e outra cinza (a preta para sombras e a cinza para tons médios e realces). Duotônicos são impressos de forma mais freqüente com o uso de tinta colorida para a cor de realce. Essa técnica gera uma imagem com pouca tonalidade e aumenta consideravelmente a faixa dinâmica da imagem. Duotônicos são ideais para tarefas de impressão em duas cores com uma cor spot (por exemplo, uma Cor PANTONE) usada como reforço.

Por usarem tintas de cores diferentes para reproduzir níveis de cinza distintos, duotônicos são tratados no Photoshop como imagens em tons de cinza de 8 bits e com apenas um canal. No modo Duotônico, não existe acesso direto aos canais individuais da imagem (como nos modos RGB, CMYK e Lab). Em vez disso, os canais são manipulados por meio de curvas localizadas na caixa de diálogo Opções de Duotônico.

Conversão de uma imagem em duotônico

1 Converta a imagem em tons de cinza, escolhendo Imagem > Modo > Tons de Cinza. Somente imagens em tons de cinza de 8 bits podem ser convertidas em duotônicos.

2 Escolha Imagem > Modo > Duotônico.

3 Na caixa de diálogo Opções de Duotônico, selecione Visualizar para visualizar a imagem.

4 Para a opção Tipo, selecione Monotônico, Duotônico, Tritônico ou Quadritônico.

5 Clique na caixa de cores (o quadrado sólido) para abrir o seletor de cores; em seguida, clique no botão Bibliotecas de Cores e selecione um livro de tinta e uma cor a partir da caixa de diálogo.

Nota: *para gerar cores totalmente saturadas, especifique tintas em ordem decrescente, ou seja, as mais escuras no início e as mais claras no final.*

6 Clique na caixa de curva ao lado da caixa de cores de tintas e ajuste a curva duotônica referente a cada cor de tinta.

7 Se necessário, defina cores de impressão sobreposta.

8 Clique em OK.

Para aplicar um efeito duotônico somente em parte de uma imagem, converta a imagem duotônica no modo Multicanal, o que também converte as curvas duotônicas em canais de spot. Em seguida, é possível apagar parte do canal de spot das áreas que serão impressas como tons de cinza padrão.

Mais tópicos da Ajuda

"Sobre cores spot" na página 469

Modificação da curva duotônica de uma determinada tinta

Em uma imagem duotônica, cada tinta possui uma curva separada que especifica como a cor é distribuída pelas sombras e pelos realces. Essa curva mapeia cada valor de tons de cinza na imagem original para uma porcentagem de tinta específica.

1 Para visualizar ajustes, selecione a opção Visualizar na caixa de diálogo Opções de Duotônico.

2 Clique na caixa de curva ao lado da caixa de cores de tintas.

A curva duotônica padrão (uma linha diagonal reta) indica que os valores de tons de cinza no mapa de imagem original são iguais à porcentagem de tinta. Com essa configuração, um pixel com 50% de tons médios é renderizado com 50% de tinta, uma porcentagem de 100% de sombra é renderizada em 100% de cor e assim por diante.

3 Ajuste a curva duotônica referente a cada tinta arrastando um ponto no gráfico ou digitando valores para as diferentes porcentagens de tinta.

- No gráfico de curvas, o eixo horizontal varia entre realces (à esquerda) e sombras (à direita). A densidade de tinta aumenta de acordo com o movimento do eixo vertical. É possível especificar até 13 pontos na curva. Quando dois valores forem especificados ao longo da curva, o Photoshop calculará os valores intermediários. À medida que a curva é ajustada, os valores são informados automaticamente nas caixas de texto de porcentagem.
- O valor digitado na caixa de texto indica a porcentagem de cor de tinta usada para representar o valor em tons de cinza da imagem original. Por exemplo, se um valor de 70 for digitado na caixa de texto de 100%, uma porcentagem de 70% da cor da tinta correspondente será usada para imprimir sombras de 100%.

4 Clique em Salvar, na caixa de diálogo Curva Duotônica, para salvar as curvas que foram criadas.

5 Clique em Carregar para carregar essas curvas, ou as curavas criadas na caixa de diálogo Curvas, incluindo as criadas com a opção Mapa Arbitrário.

A paleta Informações pode ser usada para exibir as porcentagens de tinta durante trabalhos com imagens duotônicas. Defina o modo de leitura como Cores Reais para determinar as porcentagens de tinta que serão aplicadas quando a imagem for impressa. Esses valores refletem todas as alterações digitadas na caixa de diálogo Curva Duotônica.

Mais tópicos da Ajuda

"Visão geral de Curvas" na página 116

Especificação de cores de impressão sobreposta

Cores de impressão sobreposta consistem em duas tintas não projetadas e impressas uma sobre a outra. Por exemplo, quando uma tinta ciano é impressa sobre uma tinta amarela, a cor resultante de impressão sobreposta é o verde. A ordem de impressão das tintas, bem como as variações de tintas e papel, podem afetar consideravelmente os resultados finais.

Para prever qual será a aparência das cores quando impressas, use uma amostra impressa das tintas de impressão sobreposta e ajuste a exibição na tela de acordo. Lembre-se de que esse ajuste afeta somente o modo como essas cores aparecem na tela e não quando são impressas. Antes de ajustá-las, não se esqueça de calibrar o monitor.

Ajuste da exibição de cores de impressão sobreposta

1 Escolha Imagem > Modo > Duotônico.

2 Clique em Cores de Impressão Sobreposta. A caixa de diálogo Cores de Impressão Sobreposta mostra a aparência impressa das tintas combinadas.

3 Clique na amostra de cores da combinação de tintas a ser ajustada.

4 Selecione a cor desejada no Seletor de Cores e clique em OK.

5 Repita as etapas 3 e 4 até ficar satisfeito com a combinação de tintas. Clique em OK.

Como salvar e carregar configurações duotônicas

Use o botão Salvar, na caixa de diálogo Opções de Duotônico, para salvar um conjunto de curvas duotônicas, configurações de tintas e cores de impressão sobreposta. Para carregar esses mesmos conjuntos, use o botão Carregar. Dessa forma, é possível aplicar as configurações salvas a outras imagens em tons de cinza.

O Photoshop inclui diversas amostras de conjuntos de curvas duotônicas, tritônicas e quadritônicas. Esses conjuntos contêm algumas das curvas e cores usadas com mais freqüência, podendo servir como ponto de partida para a criação de combinações personalizadas.

Visualização das cores individuais de uma imagem duotônica

Como duotônicos são imagens de apenas um canal, os ajustes feitos em tintas de impressão individuais são exibidos como parte da imagem composta final. Em alguns casos, convém visualizar as “chapas de impressão” individuais para perceber como as cores individuais serão separadas no momento da impressão (como nas imagens CMYK).

1 Depois de especificar cores de tintas, escolha Imagem > Modo > Multicanal.

A imagem é convertida no modo Multicanal, com cada canal representado como um canal de cor spot. O conteúdo de cada canal de spot reflete precisamente as configurações duotônicas, mas a visualização composta na tela talvez não seja tão precisa quanto a visualização no modo Duotônico.

Nota: *Se a imagem for alterada no modo Multicanal, não será possível inverter para o estado duotônico original (a menos que esse estado possa ser acessado na paleta Histórico). Para ajustar a distribuição de tinta e visualizar seu efeito nas chapas de impressão individuais, faça ajustes na caixa de diálogo Curva duotônica antes de converter no modo Multicanal.*

2 Selecione o canal que será examinado na paleta Canais.

3 Escolha Editar > Desfazer Multicanal de forma a inverter para o modo Duotônico.

Impressão de duotônicos

Ao criar duotônicos, lembre-se de que a ordem em que as tintas são impressas, bem como os ângulos de projeção usados, afetam consideravelmente a saída final. (Se necessário, altere os ângulos da tela de meio-tom no RIP da impressora.)

Não é necessário converter imagens duotônicas em CMYK para imprimir separações. Basta escolher a opção Separações no menu pop-up Perfil, localizado na seção Gerenciamento de Cores da caixa de diálogo Imprimir (para a definição de opções da impressora). A conversão no modo CMYK transforma qualquer cor personalizada em seu equivalente CMYK.

Exportação de imagens duotônicas para outros aplicativos

Antes de exportar uma imagem duotônica para um aplicativo de layout de página, é necessário salvá-la no formato EPS ou PDF. (Entretanto, se essa imagem tiver canais de spot, converta-a no modo Multicanal e salve-a no formato DCS 2.0.) Lembre-se de nomear cores personalizadas usando o sufixo apropriado para que o aplicativo de importação possa reconhecê-las. Caso contrário, esse aplicativo poderá não imprimir as cores corretamente ou talvez nem imprima a imagem importada.

Impressão de cores spot

Sobre cores spot

Cores spot são tintas especiais pré-misturadas utilizadas em lugar de tintas de cor (CMYK) de processo ou além delas. Cada cor spot precisa de sua própria chapa na impressão. (Como um verniz precisa de uma chapa separada, também é considerado uma cor spot.)

Para imprimir uma imagem com cores spot, é necessário criar canais de spot para armazenar as cores. Para exportar canais de spot, salve o arquivo no formato DCS 2.0 ou PDF.

Observe as seguintes recomendações ao trabalhar com cores spot:

- No caso de imagens gráficas de cores spot com arestas bem definidas que causam o vazamento da imagem subjacente, considere a possibilidade de criar outra arte-final em um aplicativo de layout de página ou ilustração.
- Para aplicar a cor spot como uma tinta em uma imagem inteira, converta a imagem em modo Duotônico e aplique a cor spot em uma das chapas duotônicas. É possível usar até quatro cores spot, uma por chapa.
- Os nomes das cores spot são impressos nas separações.
- A impressão sobreposta das cores spot é feita sobre a imagem totalmente composta. Cada cor spot é impressa na ordem em que aparece na paleta Canais, com o primeiro canal superior impresso como a cor spot superior.
- Não é possível mover cores spot acima de um canal padrão na paleta Canais, exceto no modo Multicanal.
- Cores spot não podem ser aplicadas a camadas individuais.
- Se uma imagem for impressa com um canal de cor spot em uma impressora colorida de composição, a cor spot ficará com a opacidade indicada pela configuração de solidez.
- É possível mesclar canais de spot com canais de cores, dividindo a cor spot em seus componentes de canais de cores.

Mais tópicos da Ajuda

“Sobre canais” na página 228

“Impressão de separações a partir do Photoshop” na página 463

Criação de um novo canal de spot

É possível criar um novo canal de spot ou converter um canal alfa existente em um canal de spot.

1 Escolha Janela > Canais para exibir a paleta Canais.

2 Para preencher uma área selecionada com uma cor spot, faça ou carregue uma seleção.

3 Siga um destes procedimentos para criar um canal:

- No painel Canais, clique no botão Novo canal com a tecla Ctrl (Windows) ou Command (Mac OS) pressionadas.
- Escolha Novo canal de spot no menu do painel Canais.

Se tiver criado uma seleção, essa área será preenchida com a cor spot especificada no momento.

4 Na caixa de diálogo Novo Canal de Spot, clique na caixa Cor. Em seguida, no Seletor de Cores, clique em Bibliotecas de Cores para escolher a partir de um sistema de cores personalizado, como PANTONE ou TOYO, e escolha uma cor. Consulte “Escolha de uma cor spot” na página 94.

Se for selecionada uma cor personalizada, o provedor de serviços de impressão poderá fornecer mais facilmente a tinta apropriada para reproduzir a imagem.

5 Digite um nome para o canal de spot. Se for escolhida uma cor personalizada, o canal usará o nome dessa cor automaticamente.

Atribua nomes às cores spot de forma que sejam reconhecidas por outros aplicativos que leiam seu arquivo. Caso contrário, o arquivo poderá não ser impresso.

6 Em Solidez, insira um valor entre 0% e 100%.

Essa opção permite simular na tela a densidade da cor spot impressa. O valor de 100% simula uma tinta que cobre completamente as tintas por baixo dela (como uma tinta metálica); 0% simula uma tinta transparente que revela completamente as tintas por baixo dela (como um verniz claro). Também é possível usar essa opção para ver onde será exibida uma outra cor de spot transparente (como um verniz).



Solidez de 100% e de 50%.

Nota: *A Solidez e as opções de escolha da cor somente afetam as visualizações na tela e as impressões compostas. Elas não têm efeito algum sobre as separações impressas.*

Mais tópicos da Ajuda

“Escolha de uma cor spot” na página 94

Conversão de um canal alfa em canal de spot

1 Se uma seleção estiver ativa na imagem, escolha Selecionar > Cancelar seleção.

2 Siga um destes procedimentos:

- Clique duas vezes na miniatura do canal alfa, no painel Canais.
- Selecione o canal alfa no painel Canais e escolha Opções de canal no menu do painel.

3 Selecione Cor Spot.

4 Clique na caixa de cores e escolha uma cor no Seletor de Cores, ou clique em Bibliotecas de Cores e escolha uma cor personalizada. Clique em OK.

5 Renomeie o canal se for necessário.

6 Clique em OK.

As áreas do canal que contêm valores de tons de cinza são convertidas em cor spot.

7 Para aplicar a cor na área selecionada do canal, escolha Imagem > Ajustes > Inverter.

Mais tópicos da Ajuda

“Criação de um novo canal de spot” na página 470

Edição de um canal de spot para adicionar ou remover cores

1 Selecione o canal de spot no painel Canais.

2 Use uma ferramenta de pintura ou edição para pintar a imagem. Pinte de preto para adicionar mais cor spot com 100% de opacidade; pinte de cinza para adicionar cor spot com opacidade mais baixa.

Nota: *ao contrário da opção Solidez da caixa de diálogo Opções de Canal de Spot, a opção Opacidade nas opções de ferramentas de pintura ou edição determina a densidade real de tinta usada na saída impressa.*

Alteração da cor ou da solidez do canal de spot

1 Clique duas vezes na miniatura do canal spot, no painel Canais.

2 Clique na caixa de cores e escolha uma cor. Clique em Bibliotecas de Cores para escolher a partir de um sistema de cores personalizado, como PANTONE ou TOYO.

3 Em Solidez, insira um valor entre 0% e 100% para ajustar a opacidade de tinta da cor spot.

Nota: *A solidez e as opções de escolha da cor somente afetam as visualizações na tela e as impressões compostas. Elas não têm efeito algum sobre as separações impressas.*

Mais tópicos da Ajuda

“Criação de um novo canal de spot” na página 470

“Escolha de uma cor spot” na página 94

Como mesclar canais de spot

No modo de cor RGB ou CMYK, você pode remover canais de spot e mesclá-los nos canais de cores padrão. Quando você mescla canais de spot no modo CMYK, as cores resultantes normalmente não correspondem precisamente com as cores de spot originais, porque as tintas CMYK não podem produzir a faixa de cores disponíveis de tintas de spot de cor.

1 Selecione o canal spot no painel Canais.

2 Escolha Mesclar canal spot no menu do painel.

A cor spot é convertida em canais de cores e mesclada com eles. O canal spot é excluído do painel.

A mesclagem de canais de spot achata as imagens em camadas. A composição mesclada reflete as informações de cor spot de visualização, incluindo as configurações de Solidez. Por exemplo, um canal de spot com solidez de 50% produzirá resultados mesclados diferentes daqueles do mesmo canal com solidez de 100%.

Como ajustar a sobreposição de cores spot

Para impedir que a sobreposição de cores spot cause a impressão sobreposta ou o vazamento da cor spot subjacente, remova uma das cores spot onde elas se sobrepõem.

Use uma amostra impressa das tintas de impressão sobreposta para ajustar a exibição na tela e ajudá-lo a prever qual será a aparência das cores quando impressas.

Nota: *em alguns casos, por exemplo, quando chapas de verniz e de relevo são usadas, convém a sobreimpressão das cores.*

1 No painel Canais, selecione o canal spot com a cor que será impressa.

2 Escolha Selecionar > Carregar Seleção.

Para selecionar rapidamente uma imagem em um canal, mantenha a tecla Ctrl (Windows) ou Command (Mac OS) pressionada e clique no canal no painel Canais.

3 Para Canal, escolha o canal de spot da etapa 1 e clique em OK.

4 Para criar uma cobertura ao aplicar vazado na cor subjacente, escolha Selecionar > Modificar > Expandir ou Contrair, dependendo de a cor spot sobreposta ser mais escura ou mais clara que a cor spot abaixo dela. No painel Canais, selecione o canal spot subjacente que contenha áreas nas quais o vazado deva ser aplicado. Pressione Backspace (Windows) ou Delete (Mac OS).

Esse método pode ser usado para aplicar vazado nas áreas de qualquer canal sob uma cor spot, como os canais CMYK.

5 Se uma cor spot em um canal ficar sobreposta a mais de uma cor spot, repita esse processo para cada canal que contém áreas a serem removidas.

Mais tópicos da Ajuda

"Criação de capturas de cores" na página 464

Capítulo 15: Gráficos da Web

Trabalhar com gráficos da Web

As ferramentas da Web do Photoshop facilitam a criação de componentes para páginas da Web ou a produção de páginas da Web completas em formatos predefinidos ou personalizados.

- Use camadas ou fatias para criar páginas da Web e elementos de interface dessas páginas.
- Use composições de camada para experimentar composições de página diferentes ou exportar variações de uma página.
- Crie texto de rolagem ou imagens de botões a fim de importar para o Dreamweaver ou Flash.
- Crie animações da Web com o painel Animação e exporte-as como imagens GIF animadas ou arquivos QuickTime. Consulte "Criação de quadros de animação" na página 508.
- Use o Adobe Bridge para criar uma galeria de fotos na Web para transformar rapidamente um conjunto de imagens em um site interativo, usando uma variedade de modelos com aparência profissional.

Para assistir a um vídeo sobre como projetar websites com o Photoshop e o Dreamweaver, consulte www.adobe.com/go/lrvid4043_dw.

Criação de imagens de rolagem

Uma *rolagem* é um botão ou uma imagem em uma página da Web que é alterado quando se passa o mouse sobre ele. Para criar uma rolagem, são necessárias, no mínimo, duas imagens: uma imagem principal para o estado normal e uma secundária para o estado alterado.

O Photoshop fornece várias ferramentas úteis para a criação de imagens de rolagem:

- Use camadas para criar as imagens principal e secundária. Crie conteúdo em uma camada, duplique a camada e edite-a para criar um conteúdo semelhante, mantendo o alinhamento entre as camadas. Ao criar um efeito de rolagem, pode-se alterar o estilo, a visibilidade ou a posição da camada, fazer ajustes de cor ou tom ou aplicar efeitos de filtro. Consulte "Duplicação de camadas" na página 245.
- Pode-se também usar estilos de camadas para aplicar efeitos, como sobreposições de cores, sombras projetadas, brilho ou entalhe, à camada principal. Para criar um par de rolagens, ative ou desative o estilo de camada e salve a imagem em cada estado. Consulte "Efeitos e estilos de camadas" na página 263.
- Use os estilos de botão predefinidos no painel Estilos para criar rapidamente botões de rolagem com os estados normal, mouse acima e mouse abaixo. Desenhe uma forma básica com a ferramenta retângulo e aplique um estilo, como Normal Chanfrado, para transformar automaticamente o retângulo em um botão. Depois, copie a camada e aplique outros estilos predefinidos, como Mouse Acima Chanfrado, para criar estados de botão adicionais. Salve cada camada como uma imagem separada para criar um conjunto completo de botões de rolagem.
- Use a caixa de diálogo Salvar para a Web e Dispositivos para salvar imagens de rolagem em um formato compatível com a Web e com um tamanho de arquivo otimizado. Consulte Otimização de imagens.

Ao salvar imagens de rolagem, use uma convenção de nomenclatura para distinguir a imagem principal (estado sem rolagem) da secundária (estado de rolagem).

Depois de criar uma imagem de rolagem no Photoshop, use o Dreamweaver para colocar as imagens em uma página da Web e adicionar automaticamente o código JavaScript para a ação de rolagem.

Para assistir a um vídeo sobre como projetar websites com o Photoshop e o Dreamweaver, consulte www.adobe.com/go/lrvid4043_dw.

Exportação para o Zoomify

É possível publicar imagens de alta resolução na Web que os usuários possam deslocar e ampliar para ver mais detalhes. Os downloads de imagens de tamanho básico têm a mesma duração que um arquivo JPEG de tamanho equivalente. O Photoshop exporta os arquivos JPEG e o arquivo HTML que podem ser carregados no servidor da Web.

1 Escolha Arquivo > Exportar > Zoomify e defina as opções de exportação.

Modelo Define o plano de fundo e a navegação para a imagem visualizada no navegador.

Localização de Saída Especifica o local e o nome do arquivo.

Opções de Imagem Lado a Lado Especifica a qualidade da imagem.

Opções do Navegador Define a largura e a altura do pixel para a imagem básica no navegador do usuário.

2 Carregue os arquivos HTML e de imagem no servidor Web.

Para obter um vídeo sobre o Zoomify, consulte www.adobe.com/go/vid0003_br.

Trabalho com valores hexadecimais de cores

O Photoshop pode exibir os valores hexadecimais das cores da imagem ou copiar o valor hexadecimal de uma cor para usar em um arquivo HTML.

Mais tópicos da Ajuda

“Escolha de cores seguras para a Web” na página 93

Visualização de valores hexadecimais de cores no painel Informações

1 Escolha Janela > Informações ou clique na guia do painel Informações para visualizar o painel.

2 Escolha Opções do painel, no menu do painel. Em Primeira Leitura da Cor ou em Segunda Leitura da Cor, escolha Cor da Web no menu Modo e clique em OK.

3 Posicione o ponteiro sobre a cor cujos valores hexadecimais deseja exibir.

Cópia de uma cor como valor hexadecimal

Você pode copiar cores de imagem como valores hexadecimais na área de trabalho principal (não na caixa de diálogo Salvar para Web e dispositivos). O Photoshop copia cores como um atributo de COR de HTML, que contém o valor hexadecimal (color=#xxyyzz), ou como o valor hexadecimal sozinho.

1 Copie a cor seguindo um destes procedimentos:

- Defina a cor do primeiro plano usando o painel Cor, o painel Amostras ou o Seletor de cores da Adobe. No menu do painel Cor, selecione Copiar cor como HTML ou Copiar código hexadecimal de cor.
- Com a ferramenta Conta-Gotas selecionada, mova o ponteiro sobre a cor que você deseja copiar. Clique com o botão direito do mouse (Windows) ou faça Control-clique (Mac OS) e selecione Copiar cor como HTML ou Copiar código hexadecimal de cor.

2 Para colar a cor em um arquivo HTML, abra o arquivo de destino em um aplicativo de edição de HTML e escolha Editar > Colar.

Criação de fatias em páginas da Web

As fatias dividem uma imagem em imagens menores que são recompostas em uma página da Web usando uma tabela HTML ou camadas CSS. Dividindo a imagem, é possível atribuir diferentes links de URL para criar uma navegação de página ou otimizar cada parte de uma imagem usando suas próprias configurações de otimização.

Uma imagem em fatias é exportada e otimizada usando o comando Salvar para a Web e Dispositivos. O Photoshop salva cada fatia como um arquivo separado e gera os códigos HTML ou CSS necessários para exibir a imagem em fatias.



Página da Web dividida em fatias.

Ao trabalhar com fatias, lembre-se destas noções básicas:

- É possível criar uma fatia usando a ferramenta Fatia ou criando fatias com base em camadas.
- Após criar uma fatia, você pode selecioná-la usando a ferramenta Seleção de Fatia e, em seguida, mover, redimensionar ou alinhar essa fatia a outras fatias.
- É possível definir opções para cada fatia, como tipo de fatia, nome e URL, na caixa de diálogo Opções da Fatia.
- É possível otimizar cada fatia usando diferentes configurações de otimização na caixa de diálogo Salvar para a Web e Dispositivos.

Mais tópicos da Ajuda

"Opções de fatia" na página 482

Tipos de fatia

As fatias são categorizadas de acordo com o tipo de conteúdo (Tabela, Imagem, Sem Imagem) e pela maneira pela qual são criadas (usuário, baseada em camada, automática).

As fatias criadas com a ferramenta Fatia são chamadas *fatias do usuário*; as fatias criadas a partir de uma camada são chamadas *fatias com base em camadas*. Ao criar uma nova fatia do usuário ou uma nova fatia com base em camadas, são geradas *fatias automáticas* adicionais para as demais áreas da imagem. Em outras palavras, as fatias automáticas preenchem o espaço da imagem que não está definido por fatias do usuário nem por fatias com base em camadas. As fatias automáticas são regeneradas sempre que fatias do usuário ou fatias com base em camadas são adicionadas ou editadas. É possível converter fatias automáticas em fatias do usuário.

Fatias do usuário, fatias com base em camadas e fatias automáticas têm aparências diferentes: as duas primeiras são definidas por uma linha sólida, e as fatias automáticas são definidas por uma linha pontilhada. Além disso, as fatias do usuário e as fatias com base em camadas exibem ícones diferentes. Opte por mostrar ou ocultar camadas automáticas, o que pode facilitar a visualização ao trabalhar com fatias do usuário ou fatias com base em camadas.

Uma *fatia secundária* é um tipo de fatia automática gerada quando são criadas fatias sobrepostas. As fatias secundárias indicam como a imagem será dividida quando o arquivo otimizado for salvo. Embora as fatias secundárias sejam numeradas e exibam um símbolo de fatia, não é possível selecioná-las nem editá-las separadamente da fatia subjacente. As fatias secundárias são regeneradas sempre que a ordem de empilhamento das fatias é organizada.

As fatias são criadas usando métodos diferentes:

- Fatias automáticas são geradas automaticamente.
- Fatias do usuário são criadas com a ferramenta Fatia.
- Fatias com base em camadas são criadas com o painel Camadas.

Mais tópicos da Ajuda

"Especificação de um tipo de conteúdo da fatia" na página 482

Criação de fatias em uma página da Web

Você pode usar a ferramenta fatia para desenhar linhas de fatia diretamente em uma imagem ou desenhar seu gráfico usando camadas e criando fatias com base nas camadas.

Criar fatias com a ferramenta Fatia

1 Selecione a ferramenta Fatia . (Pressione a tecla C para navegar entre as ferramentas também agrupadas por Recorte.)

As fatias existentes serão exibidas automaticamente na janela do documento.

2 Na barra de opções, escolha uma configuração de estilo:

Normal Determina as proporções da fatia à medida que você arrasta.

Proporção Fixa Define uma proporção entre altura e largura. Insira números inteiros ou números decimais para a proporção. Por exemplo, para criar uma fatia com largura duas vezes maior que a altura, insira 2 para largura e 1 para altura.

Tamanho Fixo Especifica a altura e a largura da fatia. Insira valores de pixel em números inteiros.

3 Arraste sobre a área em que deseja criar uma fatia. Arraste com a tecla Shift pressionada para restringir a fatia a um quadrado. Arraste com a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) pressionada para desenhar a partir do centro. Use Visualização > Ajustar para alinhar uma nova fatia a uma guia ou a uma outra fatia na imagem. Consulte "Como mover, redimensionar e ajustar fatias do usuário" na página 479.

Criação de fatias a partir das guias

1 Adicione guias a uma imagem.

2 Selecione a ferramenta Fatia e clique em Fatias a Partir de Guias na barra de opções.

Ao criar fatias a partir de guias, as fatias existentes são excluídas.

Criação de uma fatia a partir de uma camada

Uma fatia baseada em camada contém todos os dados de pixels na camada. Se você mover a camada ou editar seu conteúdo, a área da fatia se ajustará automaticamente para incluir os novos pixels.



Uma fatia com base em camadas é atualizada quando a camada de origem é modificada.

As fatias com base em camadas são menos flexíveis que as fatias do usuário; no entanto, é possível converter ("forçar") uma fatia com base em camadas em uma fatia do usuário. Consulte “Conversão de fatias automáticas e fatias com base em camadas em fatias do usuário” na página 477.

1 Selecione uma camada no painel Camadas.

2 Escolha Camada > Nova Fatia com Base em Camada.

Não utilize uma fatia com base em camadas quando planejar mover a camada sobre uma grande área da imagem durante uma animação, porque as dimensões da fatia podem exceder um tamanho adequado.

Conversão de fatias automáticas e fatias com base em camadas em fatias do usuário

Uma fatia com base em camadas está vinculada ao conteúdo de pixels de uma camada, portanto a única maneira de mover, combinar, dividir, redimensionar e alinhar essa fatia é editar a camada, a menos que você a converta em uma fatia do usuário.

Todas as fatias automáticas em uma imagem estão vinculadas e compartilham as mesmas configurações de otimização. Se quiser definir diferentes configurações de otimização para uma fatia automática, é necessário forçá-la para uma fatia do usuário.

1 Usando a ferramenta Seleção de Fatia, selecione uma ou mais fatias para converter.

2 Na barra de opções, clique em Forçar.

É possível forçar uma fatia automática na caixa de diálogo Salvar para a Web e Dispositivos desvinculando-a. Consulte Como trabalhar com fatias na caixa de diálogo Salvar para a Web.

Visualização de fatias e opções de fatia

É possível visualizar fatias no Photoshop e na caixa de diálogo Salvar para a Web e Dispositivos. As características a seguir podem ajudá-lo a identificar e diferenciar fatias:

Linhas de fatia Definem os limites da fatia. Linhas sólidas indicam que é uma fatia do usuário ou fatia com base em camadas, enquanto linhas pontilhadas indicam que é uma fatia automática.

Cores de fatias Diferenciam as fatias do usuário e fatias com base em camadas das fatias automáticas. Por padrão, as fatias do usuário e as fatias com base em camadas têm símbolos azuis, enquanto as fatias automáticas têm símbolos cinzas.

Além disso, a caixa de diálogo Salvar para a Web e Dispositivos utiliza ajustes de cor para reduzir o brilho das fatias não selecionadas. Esses ajustes são para fins de exibição apenas e não afetam a cor da imagem final. Por padrão, o ajuste de cores para fatias automáticas é duas vezes o valor do ajuste para fatias do usuário.

Números de fatias As fatias são numeradas 01 da esquerda para a direita e do alto para baixo, começando a partir do canto superior esquerdo da imagem. Se a organização ou o número total de fatias for alterado, os números de fatias serão atualizados para refletir a nova ordem.

Símbolos de fatias Os seguintes *símbolos*, ou ícones, indicam determinadas condições.

- A fatia do usuário tem conteúdo da Imagem.
- A fatia do usuário não tem conteúdo da Imagem.
- A fatia é baseada em camada.

Como mostrar ou ocultar limites das fatias

❖ Escolha Visualizar > Mostrar > Fatias. Para ocultar ou mostrar fatias juntamente com outros itens, use o comando Extras. Consulte "Como mostrar ou ocultar Extras" na página 38.

Como mostrar ou ocultar fatias automáticas

❖ Siga um destes procedimentos:

- Selecione a ferramenta Seleção de Fatia e clique em Mostrar Fatias Automáticas ou Ocultar Fatias Automáticas na barra de opções.
- Escolha Visualizar > Mostrar > Fatias. As fatias automáticas serão exibidas com o restante das fatias.

Como mostrar ou ocultar números das fatias

1 Siga um destes procedimentos:

- No Windows, escolha Editar > Preferências > Guias, Grade e Fatias.
- No Mac OS, escolha Photoshop > Preferências > Guias, Grade e Fatias.

2 Em Fatias, clique em Mostrar Números da Fatia.

Alteração da cor das linhas das fatias

1 No Windows, escolha Editar > Preferências > Guias, Grade e Fatias. No Mac OS, escolha Photoshop > Preferences > Guides, Grid & Slices.

2 Em Linhas de Fatia, escolha uma cor no menu Cor de Linha.

Após a alteração de cor, as linhas da fatia selecionadas são automaticamente exibidas em uma cor de contraste.

Modificação de fatias

Seleção de uma ou mais fatias

Siga um destes procedimentos:

- Selecione a ferramenta Seleção de Fatia e clique na fatia na imagem. Ao trabalhar com fatias sobrepostas, clique na parte visível de uma fatia subjacente para selecioná-la.
- Selecione a ferramenta Seleção de Fatia e, com a tecla Shift pressionada, clique para adicionar fatias à seleção.

- Selecione a ferramenta Seleção de Fatia na caixa de diálogo Salvar para a Web e Dispositivos e clique em uma fatia automática ou clique fora da área da imagem e arraste as fatias que deseja selecionar. (Clicar e arrastar uma fatia do usuário move a fatia).
- Escolha Arquivo > Salvar para a Web e Dispositivos. Na caixa de diálogo, use a ferramenta Fatia para selecionar uma fatia.

Ao usar a ferramenta Fatia ou Seleção de Fatia, é possível mudar de uma ferramenta para outra pressionando a tecla Ctrl (Windows) ou Command (Mac OS).

Como mover, redimensionar e ajustar fatias do usuário

É possível mover e redimensionar fatias do usuário no Photoshop, mas não na caixa de diálogo Salvar para a Web e Dispositivos.

Como mover ou redimensionar uma fatia do usuário

1 Selecione uma ou mais fatias do usuário.

2 Siga um destes procedimentos:

- Para mover uma fatia, mova o ponteiro dentro da borda de seleção da fatia e arraste a fatia para uma nova posição. Pressione Shift para restringir o movimento a uma linha vertical, horizontal ou diagonal de 45°.
- Para redimensionar uma fatia, segure uma alça lateral ou uma alça de canto da fatia e arraste. Se fatias adjacentes forem selecionadas e redimensionadas, as arestas comuns compartilhadas pelas fatias serão redimensionadas juntas.

Como redimensionar ou mover uma fatia do usuário usando coordenadas numéricas

1 Selecione uma ou mais fatias do usuário.

2 Clique no botão Opções na barra de opções. Se preferir, clique duas vezes em uma fatia para que as opções sejam exibidas.

3 Na área Dimensões da caixa de diálogo Opções da Fatia, altere uma ou mais das seguintes opções:

X Especifica a distância em pixels entre a aresta esquerda da fatia e a origem da régua na janela do documento.

Y Especifica a distância em pixels entre a aresta superior da fatia e a origem da régua na janela do documento.

Nota: *A origem padrão da régua é o canto superior esquerdo da imagem.*

W Especifica a largura da fatia.

H Especifica a altura da fatia.

Ajuste das fatias a uma guia, a uma fatia do usuário ou a outro objeto

1 Selecione as opções que deseja no submenu Visualizar> Ajustar a.

2 Escolha Visualizar > Ajustar. Uma marca de seleção indica que a opção está ativada.

3 Mova as fatias selecionadas da maneira que desejar. As fatias serão ajustadas a qualquer um dos objetos escolhidos, no espaço de 4 pixels.

Divisão de fatias do usuário e fatias automáticas

Use a caixa de diálogo Dividir Fatia para dividir fatias na horizontal, na vertical ou em ambas as direções. As fatias divididas são sempre fatias do usuário, independentemente de a fatia original ser do usuário ou automática.

***Nota:** não é possível dividir fatias com base em camadas.*

1 Selecione uma ou mais fatias.

2 Com a ferramenta Seleção de Fatia selecionada, clique em Dividir na barra de opções.

3 Na caixa de diálogo Dividir Fatia, selecione Visualizar para visualizar as alterações.

4 Na caixa de diálogo Dividir Fatia, selecione uma das seguintes opções ou ambas:

Dividir Horizontalmente Em Divide a fatia na direção do comprimento.

Dividir Verticalmente Em Divide a fatia na direção da largura.

5 Defina como deseja dividir cada fatia selecionada:

- Selecione e insira um valor para as Fatias Verticais ou Fatias Horizontais para dividir igualmente cada fatia no número especificado de fatias.
- Selecione e insira um valor para Pixels por Fatia para criar fatias com o número especificado de pixels. Se a fatia não puder ser dividida igualmente pelo número de pixels, o restante será transformado em outra fatia. Por exemplo, se uma fatia de 100 pixels de largura for dividida em três novas fatias com 30 pixels de largura cada uma, a área de 10 pixels de largura restante se tornará uma nova fatia.

6 Clique em OK.

Duplicação de fatias

É possível criar uma fatia duplicada com as mesmas dimensões e configurações de otimização da fatia original. Se a fatia original for uma fatia do usuário vinculada, a fatia duplicada estará vinculada à mesma coleção de fatias vinculadas. As fatias duplicadas são sempre fatias do usuário, independentemente de a fatia original ser do usuário, com base em camadas ou automática.

1 Selecione uma ou várias fatias.

2 Arraste com a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) pressionada a partir da parte interna da seleção.

Cópia e colagem de uma fatia

Pode-se copiar e colar uma fatia selecionada dentro da mesma imagem, em outra imagem ou em outro aplicativo, como o Dreamweaver. Ao copiar uma fatia, copiam-se todas as camadas dentro dos limites da fatia (e não apenas a camada ativa).

1 Selecione uma ou mais fatias com a ferramenta Seleção de Fatia.

2 Escolha Editar > Copiar.

***Nota:** uma fatia não pode ser copiada quando há uma seleção ativa no documento (uma seleção de pixel de letreiro ou um demarcador selecionado).*

3 Siga um destes procedimentos:

- Para colar a fatia em outra imagem, abra e exiba a imagem.
- Ao colar no Dreamweaver, ative a janela do documento do Dreamweaver.

4 Escolha Editar > Colar. Uma nova camada é criada quando uma fatia é colada em uma imagem do Photoshop.

***Nota:** uma fatia copiada para o Dreamweaver retém as informações sobre o nome do arquivo e o demarcador do arquivo de origem do Photoshop. Para visualizar essas informações no Dreamweaver, clique na imagem com o botão direito do mouse (Windows) ou com a tecla Ctrl pressionada (Mac OS), escolha Comentários de Desenho e localize o campo FilePathSrc na guia Todas as Informações.*

Para assistir a um tutorial sobre como copiar e colar entre aplicativos diferentes, incluindo o Dreamweaver e o Photoshop, consulte www.adobe.com/go/vid0193_br.

Combinação de fatias

É possível combinar duas ou mais fatias em uma só. O Photoshop determina as dimensões e a posição da fatia resultante do retângulo criado pela união das arestas externas das fatias combinadas. Se as fatias combinadas não forem adjacentes ou tiverem proporções ou alinhamentos diferentes, a fatia recém-combinada poderá sobrepor outras fatias.

A fatia combinada utiliza as configurações de otimização da primeira fatia da série de fatias selecionadas. Uma fatia combinada sempre é uma fatia do usuário, independentemente de as fatias originais possuírem fatias automáticas.

***Nota:** não é possível combinar fatias com base em camadas.*

1 Selecione duas ou mais fatias.

2 Clique com o botão direito do mouse (Windows) ou com a tecla Ctrl pressionada (Mac OS) e escolha Combinar Fatias.

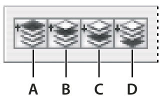
Alteração da ordem de empilhamento das fatias

Quando as fatias se sobrepõem, a última fatia criada é a fatia visível na ordem de empilhamento. Altere a ordem de empilhamento para ter acesso a fatias subjacentes. É possível especificar a fatia que ficará visível e a que ficará mais abaixo na ordem de empilhamento e mover as fatias para cima ou para baixo nessa ordem.

***Nota:** não é possível organizar a ordem de empilhamento de fatias automáticas.*

1 Selecione uma ou várias fatias.

2 Escolha a Ferramenta Seleção de Fatia e clique em uma opção de ordem de empilhamento na barra de opções.



Opções de ordem de empilhamento
***A.** Trazer para o Primeiro Plano **B.** Trazer para a Frente **C.** Enviar para Trás **D.** Enviar para o Plano de Fundo*

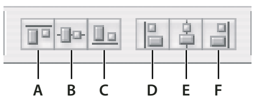
Alinhamento e distribuição de fatias do usuário

É possível alinhar fatias do usuário nas arestas ou nos centros e distribuí-las de maneira uniforme ao longo do eixo vertical ou horizontal. O alinhamento e a distribuição de fatias do usuário permite eliminar fatias automáticas desnecessárias e gerar um arquivo HTML menor e mais eficiente.

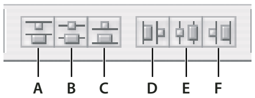
***Nota:** para alinhar ou distribuir fatias com base em camadas, alinhe ou distribua o conteúdo das camadas.*

1 Selecione as fatias do usuário que deseja alinhar.

2 Escolha a ferramenta Seleção de Fatia e selecione uma opção na barra de opções.



Opções de alinhamento
***A.** Superior **B.** Centros verticais **C.** Inferior **D.** À Esquerda **E.** Centros Horizontais **F.** À Direita*



Opções de distribuição
A. *Superior* ***B.*** *Centros verticais* ***C.*** *Inferior* ***D.*** *À Esquerda* ***E.*** *Centros Horizontais* ***F.*** *À Direita*

Mais tópicos da Ajuda

"Alinhamento de objetos em diferentes camadas" na página 250

Exclusão de uma fatia

Ao excluir uma fatia do usuário ou uma fatia com base em camadas, as fatias automáticas são regeneradas para preencher a área do documento.

Excluir uma fatia com base em camadas não exclui a camada associada. Entretanto, excluir a camada associada a uma fatia com base em camadas exclui essa fatia.

Nota: *não é possível excluir fatias automáticas. Se todas as fatias do usuário e todas as fatias com base em camadas de uma imagem forem excluídas, restará uma fatia automática cobrindo toda a imagem.*

1 Selecione uma ou mais fatias.

2 Escolha a ferramenta Fatia ou Seleção de Fatia e pressione a tecla Backspace ou Delete.

3 Para excluir todas as fatias do usuário e fatias com base em camadas, escolha Visualizar > Apagar Fatias.

Bloqueio de todas as fatias

O bloqueio das fatias impede que elas sejam redimensionadas, movidas ou alteradas acidentalmente.

❖ Escolha Visualizar > Bloquear Fatia.

Opções de fatia

Exibição da caixa de diálogo Opções da Fatia

Siga um destes procedimentos:

- Clique duas vezes em uma fatia com a ferramenta Seleção de Fatia.
- Com a ferramenta Seleção de Fatia ativada, clique no botão Opções da Fatia na barra de opções. Esse método não aparece na caixa de diálogo Salvar para a Web e Dispositivos.

Especificação de um tipo de conteúdo da fatia

É possível especificar como os dados da fatia devem ser exibidos no navegador da Web quando exportados com um arquivo HTML. As opções disponíveis variam de acordo com o tipo de fatia selecionado.

- As fatias de Imagem contêm dados de imagens. Esse é o tipo de conteúdo padrão.

- Fatias Sem Imagem permitem a criação de células vazias da tabela que podem ser preenchidas com texto ou com uma cor sólida. É possível inserir texto HTML em uma fatia Sem Imagem. Se você definir a opção "O Texto é HTML" na caixa de diálogo Salvar para a Web e Dispositivos, o texto será interpretado como HTML quando for exibido em um navegador. Fatias do tipo Sem Imagem não serão exportadas como imagens e poderão ser visualizadas no navegador.

  Nota: *a definição de opções para uma fatia automática força essa fatia para uma fatia do usuário.*

1 Selecione uma fatia. Se estiver trabalhando no Photoshop, clique duas vezes na fatia com a ferramenta Seleção de Fatia para exibir a caixa de diálogo Opções da Fatia.

2 Na caixa de diálogo Opções da Fatia, selecione um tipo de fatia no menu pop-up Texto.

Renomeação de uma fatia

À medida que se adiciona fatias a uma imagem, é aconselhável renomeá-las com base no seu conteúdo. Por padrão, as fatias do usuário são nomeadas de acordo com as configurações da caixa de diálogo Opções de saída. (Consulte Configurações de saída para elementos gráficos da Web.)

❖ Selecione uma fatia e clique duas vezes na fatia com a ferramenta Seleção de Fatia para exibir a caixa de diálogo Opções da Fatia. Na caixa de diálogo Opções da Fatia, digite um novo nome na caixa de texto Nome.

Nota: *a caixa de texto Nome não está disponível para o conteúdo da fatia Sem Imagem.*

Escolha de uma cor do plano de fundo para uma fatia

Selecione uma cor do plano de fundo para preencher a área transparente (para fatias de Imagem) ou toda a área da fatia (para fatias Sem Imagem).

O Photoshop não exibe a cor do plano de fundo selecionada — é necessário visualizar a imagem em um navegador para observar o efeito da seleção de uma cor do plano de fundo.

1 Selecione uma fatia. Se estiver trabalhando na caixa de diálogo Salvar para a Web e Dispositivos do Photoshop, clique duas vezes na fatia com a ferramenta Seleção de Fatia para exibir a caixa de diálogo Opções da Fatia.

2 Na caixa de diálogo Opções da Fatia, selecione uma cor do plano de fundo no menu pop-up Cor de Plano de Fundo. Selecione Nenhum, Fosco, Branco, Preto ou Outro (usando o Seletor de Cores da Adobe).

Atribuição de informações de links de URL a uma fatia de Imagem

Atribuir um URL a uma fatia transforma toda a área da fatia em um link na página da Web resultante. Quando um usuário clica no link, o navegador da Web navega para o URL e para o quadro de destino especificados. Essa opção está disponível apenas para fatias de Imagem.

1 Selecione uma fatia. Se estiver trabalhando no Photoshop, clique duas vezes na fatia com a ferramenta Seleção de Fatia para exibir a caixa de diálogo Opções da Fatia.

2 Na caixa de diálogo Opções da Fatia, insira um URL na caixa de texto. É possível inserir um URL relativo ou absoluto (completo). Se inserir um URL absoluto, inclua o protocolo correto (por exemplo, http://www.adobe.com, não www.adobe.com). Para obter mais informações sobre como usar URLs relativos e completos, consulte uma referência HTML.

3 Se desejar, insira o nome de um quadro de destino na caixa de texto Destino:

_blank Exibe o arquivo vinculado em uma nova janela, deixando aberta a janela original do navegador.

_self Exibe o arquivo vinculado no mesmo quadro do arquivo original.

_parent Exibe o arquivo vinculado em seu próprio conjunto de quadros principal original. Use essa opção se o documento HTML contiver quadros e o quadro atual for secundário. O arquivo vinculado será exibido no quadro principal atual.

_top Substitui toda a janela do navegador pelo arquivo vinculado, removendo todos os quadros atuais. O nome deve corresponder a um nome de quadro definido anteriormente no arquivo HTMl do documento. Quando o usuário clica no link, o arquivo especificado é exibido no novo quadro.

Nota: *para obter mais informações sobre quadros, consulte uma referência HTML.*

Especificação das mensagens do navegador e o texto Alt

É possível especificar as mensagens que serão exibidas no navegador. Essas opções estão disponíveis apenas para fatias de Imagem e são exibidas apenas em arquivos HTML exportados.

1 Selecione uma fatia. Se estiver trabalhando no Photoshop, clique duas vezes na fatia com a ferramenta Seleção de Fatia para exibir a caixa de diálogo Opções da Fatia.

2 Na caixa de diálogo Opções da Fatia, digite o texto desejado.

Texto da Mensagem Altera a mensagem padrão na área de status do navegador para uma fatia ou fatias selecionadas. Por padrão, é exibido o URL da fatia, se houver.

Alt Marca/Alt Especifica uma marca Alt para uma fatia ou fatias selecionadas. O texto Alt aparece no lugar da imagem da fatia em navegadores não gráficos. Aparece também no lugar da imagem durante seu download e como uma dica de ferramenta em alguns navegadores.

Adição de texto HTML a uma fatia

Ao escolher uma fatia do tipo Sem Imagem, é possível inserir um texto a ser exibido na área da fatia da página da Web resultante. Esse texto pode ser texto sem formatação ou texto com formatação com marcas HTML padrão. Também é possível selecionar opções de alinhamento vertical e horizontal. Para obter mais informações sobre marcas HTML específicas, consulte uma referência HTML.

O Photoshop não exibe o texto HTML na janela do documento. É necessário utilizar um navegador da Web para visualizar esse texto. Visualize o texto HTML em navegadores diferentes, com configurações diferentes de navegadores e em sistemas operacionais diferentes para confirmar se o texto está exibido corretamente na Web.

Nota: *a quantidade de texto em uma fatia Sem Imagem pode afetar o layout de uma página exportada.*

1 Selecione uma fatia. Clique duas vezes na fatia com a ferramenta Seleção de Fatia para exibir a caixa de diálogo Opções da Fatia. É possível clicar duas vezes na fatia na caixa de diálogo Salvar para a Web e Dispositivos para definir opções de formatação adicionais.

2 Na caixa de diálogo Opções da Fatia, selecione Sem Imagem no menu Tipo de Fatia.

3 Digite o texto desejado na caixa de texto.

4 (Somente na caixa de diálogo Salvar para a Web e Dispositivos) Se o texto incluir marcas de formatação HTML, selecione a opção O Texto é HTML. Se essa opção não for selecionada, as marcas HTML serão ignoradas e todo o texto aparecerá como texto sem formatação na página da Web resultante.

5 (Somente na caixa de diálogo Salvar para a Web e Dispositivos) Se desejar, selecione as opções na seção Alinhamento da Célula da caixa de diálogo:

Padrão Usa o padrão do navegador para alinhamento horizontal.

À Esquerda Alinha o texto no lado esquerdo da área da fatia.

Centro Alinha o texto no centro da área da fatia.

À Direita Alinha o texto no lado direito da área da fatia.

Padrão Usa o padrão do navegador para alinhamento vertical.

Superior Alinha o texto na parte superior da área da fatia.

Linha de Base Define uma linha de base comum para a primeira linha do texto nas células da mesma linha (da tabela HTML resultante). Cada célula na linha deve usar a opção Linha de Base.

Média Centraliza o texto verticalmente na área da fatia.

Inferior Alinha o texto na parte inferior da área da fatia.

Capítulo 16: Vídeo e animação

Vídeo e animação no Photoshop

Sobre camadas de vídeo no Photoshop Extended

Para obter um vídeo sobre como trabalhar com camadas de vídeo, consulte www.adobe.com/go/vid0027_br.

Use o Photoshop Extended para editar quadros individuais de vídeo e arquivos de seqüência de imagens. Além de usar qualquer ferramenta do Photoshop para editar e pintar o vídeo, pode-se também aplicar filtros, máscaras, transformações, estilos de camadas e modos de mesclagem. Ao concluir as edições, o documento pode ser salvo como arquivo PSD (que pode ser reproduzido em outros aplicativos da Adobe, como o Premiere Pro e o After Effects, ou acessado como um arquivo estático em outros aplicativos) ou renderizado como um QuickTime Movie ou uma seqüência de imagens.

Nota: *em um arquivo de vídeo, pode-se trabalhar apenas com as imagens visuais, e não com o áudio.*

Ao abrir um arquivo de vídeo ou uma seqüência de imagens, no Photoshop Extended, os quadros ficam contidos em uma *camada de vídeo*. No painel Camadas, uma camada de vídeo é identificada com um ícone de filmstrip. As camadas de vídeo possibilitam pintar e clonar quadros individuais com as ferramentas Pincel e Carimbo. Como em camadas normais, as seleções ou as máscaras são usadas para restringir as edições a áreas específicas de um quadro. Navegue pelos quadros usando o modo de linha de tempo no painel Animação (Janela > Animação).

Nota: *Camadas de vídeo não funcionam quando o painel Animação está no modo Quadro.*

Trabalhe com as camadas de vídeo da mesma forma que as camadas normais, ajustando o modo de mesclagem, a opacidade, a posição e o estilo de camada. Pode-se também agrupar camadas de vídeo no painel Camadas. As camadas de ajuste permitem aplicar ajustes de cor e tom às camadas de vídeo de forma não destrutiva.

Para fazer as edições de quadro em uma camada separada, crie uma camada de vídeo em branco. As camadas de vídeo em branco possibilitam criar animações à mão livre.

Nota: *A camada de vídeo usa o arquivo original como referência, de forma que as edições não alterem o vídeo original ou o arquivo de seqüência de imagens. Para manter o vínculo com o arquivo original, verifique se ele continua no mesmo local em relação ao arquivo PSD. Para obter mais informações, consulte* *"Como substituir a seqüência de imagens em uma camada de vídeo (Photoshop Extended)" na página 499.*

Mais tópicos da Ajuda

"Criação de imagens para vídeo" na página 492

"Carregamento de ações de vídeo" na página 495

"Camadas de ajuste e de preenchimento" na página 272

Formatos de seqüências de imagem e de vídeo com suporte (Photoshop Extended)

No Photoshop Extended, pode-se abrir arquivos de vídeo e seqüências de imagens nos formatos a seguir.

Formatos de vídeo QuickTime

- MPEG-1 (.mpg ou .mpeg)
- MPEG-4 (.mp4 ou .m4v)
- MOV
- AVI
- Há suporte para MPEG-2, se um decodificador de MPEG-2 for instalado no computador.

Formatos de seqüência de imagens

- BMP
- DICOM
- JPEG
- OpenEXR
- PNG
- PSD
- Targa
- TIFF
- Há suporte para Cineon e JPEG 2000, se os plug-ins forem instalados.

Para obter mais informações sobre plug-ins e como instalá-los, consulte “Plug-ins” na página 41.

Modo de cores e profundidade de bits

As camadas de vídeo contêm arquivos nos seguintes modos de cores e bits por canal (bpc):

- Tons de cinza: 8, 16 ou 32 bpc
- RGB: 8, 16 ou 32 bpc
- CMYK: 8 ou 16 bpc
- Lab: 8 ou 16 bpc

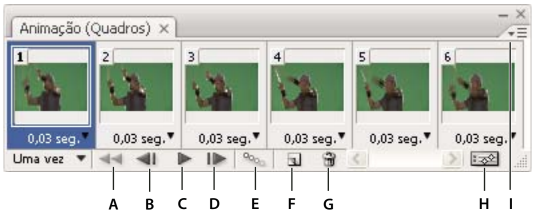
Visão geral do painel Animação

Para assistir a um vídeo sobre o painel Animação, consulte www.adobe.com/go/vid0023_br.

Uma *animação* consiste em uma seqüência de imagens, ou *quadros*, exibida durante um tempo específico. Cada quadro difere ligeiramente do quadro precedente, criando a ilusão de movimento ou outras alterações quando os quadros são visualizados em rápidas sucessões.

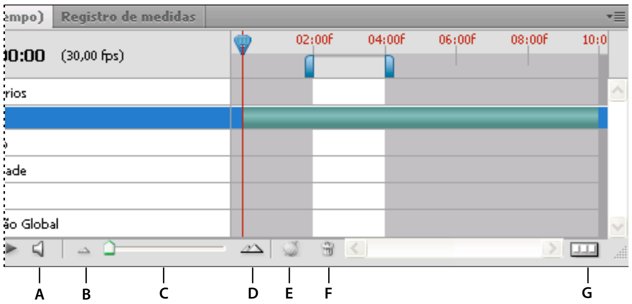
Na versão padrão do Photoshop, o painel Animação (Janela > Animação) é exibido no modo de quadro, que mostra uma miniatura de cada quadro na animação. Use as ferramentas na parte inferior do painel para navegar pelos quadros, definir opções de looping, adicionar ou excluir quadros e visualizar a animação.

O menu do painel Animação contém comandos adicionais para editar a duração de quadros ou de linha de tempo e para configurar a exibição do painel. Clique no ícone de menu do painel para visualizar os comandos disponíveis.



Painel Animação (modo de quadro)
***A.** Seleciona o primeiro quadro **B.** Seleciona o quadro anterior **C.** Reproduz a animação **D.** Seleciona o quadro seguinte **E.** Faz a transição de quadros de animação **F.** Duplica os quadros selecionados **G.** Exclui os quadros selecionados **H.** Converte para o modo de linha de tempo (somente para o Photoshop Extended) **I.** Menu do painel Animação*

No Photoshop Extended, pode-se usar o painel Animação no modo de quadro ou de linha de tempo. O modo de linha de tempo mostra a duração do quadro e as propriedades da animação para as camadas de documento. Use as ferramentas na parte inferior da paleta para navegar pelos quadros, dar mais ou menos zoom na exibição de tempo, alternar para o modo de transparência, excluir quadros principais e visualizar o vídeo. Use os controles na própria linha de tempo para ajustar a duração do quadro para uma camada, definir quadros principais para as propriedades de camada e designar uma seção do vídeo como área de trabalho.



Painel Animação (modo de linha de tempo)
***A.** Ativar reprodução de áudio **B.** Menos zoom **C.** Controle deslizante de zoom **D.** Mais zoom **E.** Alternar para transparência **F.** Excluir quadros principais **G.** Converter em quadro de animação*

No modo de linha de tempo, o painel Animação exibe cada camada em um documento do Photoshop Extended (exceto a camada do plano de fundo) e é sincronizada com o painel Camadas. Sempre que uma camada é adicionada, excluída, renomeada, agrupada, duplicada ou tem uma cor atribuída, as alterações são atualizadas nos dois painéis.

***Nota:** Quando as camadas animadas são agrupadas como Objeto inteligente, as informações de animação do painel Animação são armazenadas no Objeto inteligente. Consulte também "Sobre objetos inteligentes" na página 276.*

Controles do modo de quadro

No modo de quadro, o painel Animação inclui os seguintes controles:

Opções de looping Define o número de vezes que uma animação é reproduzida quando exportada como um arquivo GIF animado.

Tempo de retardo do quadro Define a duração de um quadro durante a reprodução.

Transição de quadros de animação Adiciona uma série de quadros entre dois quadros existentes, *interpolando* (variando) as propriedades de camada, mesmo entre os novos quadros.

Duplicar quadros selecionados Adiciona um quadro à animação, duplicando o quadro selecionado no painel Animação.

Converter em animação de linha de tempo (Photoshop Extended) Converte um quadro de animação em animação de linha de tempo, usando os quadros principais para animar propriedades de camada.

Controles do modo de linha de tempo (Photoshop Extended)

No modo de linha de tempo, o painel Animação inclui os seguintes recursos e controles:

Indicador de quadros em cache Exibe uma barra verde para indicar os quadros colocados em cache para reprodução.

Controle de comentários Escolha Editar comentário de linha de tempo no menu do painel para inserir um comentário na hora atual. Os comentários são exibidos como ícones no controle de comentários. Passe o ponteiro por cima desses ícones para exibir comentários como dicas de ferramentas. Clique duas vezes nesses ícones para revisar comentários. Para navegar de uma confirmação para a próxima, clique nos botões Ir para Anterior ou Ir para Próximo à esquerda de Comentários.

Para criar uma tabela HTML listando a hora, o número de quadros e o texto de cada comentário, escolha Exportar comentários de linha de tempo no menu do painel.

Converter em quadro de animação Converte uma animação de linha de tempo usando quadros principais em quadro de animação.

Exibição do código de tempo ou do número do quadro Mostra o timecode ou o número de quadros (dependendo das opções de paleta) do quadro atual.

Indicador da Hora Atual Arraste o indicador da hora atual para navegar pelos quadros ou altere a hora ou o quadro atual.

Controle de Iluminação Global Exibe quadros principais em que se define e altera o ângulo de iluminação principal para efeitos de camada, como Sombra Projetada, Sombra Interna e Chanfro e Entalhe.

Navegador do quadro principal Botões de seta à esquerda de um rótulo de faixa movem o indicador da hora atual para o quadro principal anterior ou posterior à sua posição no momento. Clique no botão central para adicionar ou excluir um quadro principal na hora atual.

Barra de duração da camada Especifica um momento da camada dentro de um vídeo ou animação. Para mover a camada para outro momento, arraste a barra. Para aparar (ajustar a duração de) uma camada, arraste uma das extremidades da barra.

Controle de vídeos alterados Para camadas de vídeo, exibe uma barra de duração dos quadros alterados. Para saltar para os quadros alterados, use o navegador do quadro principal à esquerda do rótulo da faixa.

Escala de Tempo Mede a duração (ou contagem de quadro) horizontalmente, de acordo com a duração e a velocidade do quadro do arquivo. (Escolha Configurações do Arquivo no menu do painel para alterar a duração ou a velocidade do quadro.) Marcas e números são exibidos ao lado da escala e alteram em espaçamento com a configuração de zoom de linha de tempo.

Cronômetro de Variação de Tempo Ativa ou desativa os quadros principais para uma propriedade de camada. Selecione esta opção para inserir um quadro principal e ativar a função de quadro principal em uma propriedade de camada. Desmarque para remover todos os quadros principais e desativar a função de quadro principal em uma propriedade de camada.

Menu do painel Animação Inclui funções que afetam as configurações de quadros principais, camadas, aparência do painel, transparência de camadas e documento.

Indicadores de Área de Trabalho Arraste a guia azul em uma das extremidades da primeira faixa para marcar a parte específica da animação ou do vídeo a ser visualizada ou exportada.

Como alterar o tamanho da miniatura

No painel Animação, pode-se alterar o tamanho das miniaturas que representam cada quadro ou camada.

1 Escolha Opções de painel no menu do painel Animação.

2 Siga um destes procedimentos:

- Selecione uma opção de tamanho.
- (Photoshop Extended) No modo de linha de tempo, selecione Nenhum para exibir apenas nomes de camada.

Como alternar as unidades de linha de tempo (Photoshop Extended)

No Photoshop Extended, pode-se exibir a linha de tempo do painel Animação no número de quadros ou nas unidades de timecode.

- Para selecionar as unidades a serem exibidas, escolha Opções de painel no menu do painel Animação e Números de quadro ou Timecode.
- Para alternar entre unidades, com a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) pressionada, clique na exibição da hora atual na parte superior esquerda da linha de tempo.

Como mostrar ou ocultar propriedades na linha de tempo (Photoshop Extended)

No Photoshop Extended, as camadas adicionadas a um documento aparecem como faixas na linha de tempo. Expanda as faixas de camada para mostrar as propriedades que podem ser animadas.

❖ Para mostrar ou ocultar as propriedades de camada, clique no triângulo à esquerda do nome da camada.

Como mostrar ou ocultar camadas na linha de tempo (Photoshop Extended)

No Photoshop Extended, todas as camadas do documento aparecem na linha de tempo por padrão. Para mostrar apenas um subconjunto de camadas, primeiro defina-as como favoritas.

1 No modo linha de tempo, selecione uma ou mais camadas no painel Animação e, no menu desse painel, escolha Mostrar > Definir camadas favoritas.

2 Para especificar as camadas a serem exibidas, escolha Mostrar no menu do painel Animação e selecione Todas as camadas ou Camadas favoritas.

Navegar na linha de tempo (Photoshop Extended)

❖ Com o painel Animação no modo de linha de tempo, siga um destes procedimentos:

- Arraste o indicador da hora atual .
- Clique em um número ou local na escala de tempo em que será posicionado o indicador da hora atual.
- Arraste a exibição da hora atual (no canto superior esquerdo da linha de tempo).
- Clique duas vezes na exibição da hora atual e digite um número ou hora de quadro na caixa de diálogo Definir Hora Atual.
- Use os controles de reprodução no painel Animação.
- Escolha Ir para no menu do painel Animação e uma opção de linha de tempo.

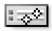
Alternar os modos de animação (Photoshop Extended)

No Photoshop Extended, pode-se usar o painel Animação no modo de animação de quadro ou de linha de tempo. O modo de quadro mostra cada quadro separado, permitindo configurar propriedades de duração e camada exclusivas para cada quadro. O modo de linha do tempo mostra quadros em uma linha do tempo contínua, permitindo animar propriedades com quadros principais e reproduzir camadas de vídeo.

O ideal seria selecionar o modo que deseja antes de começar a animação. No entanto, é possível alternar os modos de animação de um arquivo aberto, convertendo a animação de quadros em uma animação de linha do tempo ou vice-versa.

Importante: *Você pode perder alguns quadros principais interpolados durante a conversão de uma animação de linha do tempo em uma animação de quadros. No entanto, a aparência da animação não é alterada.*

❖ No painel Animação, siga um destes procedimentos:

- Clique no ícone Converter em Quadro de Animação .
- Clique no ícone Converter em Animação de Linha de Tempo .
- No menu do painel Animação, escolha Converter em Quadro de animação ou Converter em Linha de tempo.

Como especificar a duração de linha de tempo e a velocidade do quadro (Photoshop Extended)

Ao trabalhar no modo de linha de tempo, pode-se especificar a duração e a velocidade do quadro de um documento contendo vídeo ou animação. *Duração* é a duração de tempo total do clipe de vídeo, do primeiro ao último quadro especificado. A *Velocidade do quadro* ou quadros por segundo (qps), em geral, é determinada pelo tipo de saída produzido: A velocidade de quadro em vídeo NTSC é de 29,97 qps, em PAL é de 25 qps e em filme cinematográfico é de 24 qps. Dependendo do sistema de transmissão, o vídeo DVD pode ter a mesma velocidade de vídeo que NTSC ou PAL ou 23,976. Vídeo destinado a CD-ROM ou à Web, em geral, tem uma velocidade de quadro de 10 a 15 qps.

Quando um novo arquivo é criado, a duração da linha de tempo padrão é de dez segundos. A taxa de quadros depende da predefinição de arquivo escolhida. Para predefinições que não contêm vídeo (como Papel Internacional), a taxa padrão é 30 fps. Para predefinições de vídeo, a taxa é 25 fps para PAL e 29,97 para NTSC.

1 No menu do painel Animação, escolha Configurações do arquivo.

2 Digite ou escolha os valores para Duração e Velocidade do Quadro.

Nota: *a redução da duração de um vídeo ou de uma animação existente pode aparar os quadros (e quaisquer quadros principais) no fim do documento.*

Mais tópicos da Ajuda

"Defina a área da linha de tempo para visualização (Photoshop Extended)" na página 522

Como entender o vídeo no modo de linha de tempo

Criação de imagens para vídeo

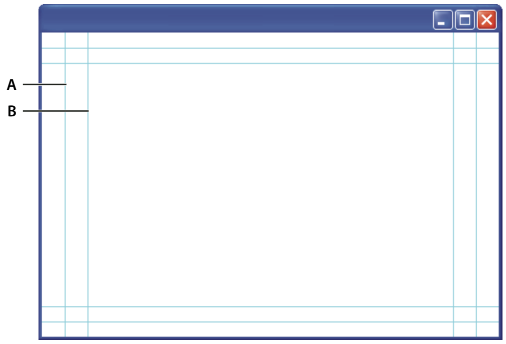
Sobre a criação de imagens para vídeo

O Photoshop pode criar imagens de várias proporções para que sejam exibidas devidamente em dispositivos como monitores de vídeo. Selecione uma opção de vídeo específica (usando a caixa de diálogo Novo) para compensar o redimensionamento ao incorporar a imagem final no vídeo.

Zonas protegidas

A predefinição Filme e Vídeo também cria um documento com guias não imprimíveis que delineiam áreas da imagem protegidas para ações e títulos. Usando as opções no menu Tamanho, é possível gerar imagens para sistemas de vídeo específicos, como NTSC, PAL ou HDTV.

As zonas sem cortes são úteis quando você edita para transmissão e videotape. A maioria dos aparelhos de TV para o consumidor utilizam um processo chamado 'overscan' (esticamento da imagem), que corta uma porção das bordas externas da imagem, permitindo que o centro da imagem seja aumentado. A quantidade de overscan não é consistente em todas as TVs. Para que tudo se ajuste à área exibida pela maioria das TVs, mantenha o texto dentro das margens protegidas para títulos e todos os outros elementos importantes dentro das margens protegidas para ações.



Guias de tamanhos de arquivos predefinidos de vídeo
A. *Área que preserva movimentos, sem cortes (retângulo externo)* ***B.*** *Área que preserva títulos, sem cortes (retângulo interno)*

Nota: *no caso de criação de conteúdo para a Web ou para CD, as margens protegidas para títulos e ações não se aplicam ao projeto porque a imagem inteira é exibida nessa mídia.*

Opções de visualização

Para auxiliar na criação de imagens para vídeo, o Photoshop possui um modo de visualização de Correção de Proporções de Pixel, que exibe imagens com proporções de pixel específicas. Para proporcionar visualizações mais precisas, o Photoshop também inclui um comando Visualização de Vídeo, que possibilita a visualização imediata de um trabalho na tela de um dispositivo, como um monitor de vídeo. Para usar esse recurso, o dispositivo deve estar conectado ao computador via FireWire (IEEE 1394). Consulte também “Visualização do documento em um monitor de vídeo” na página 523. Para obter mais informações sobre FireWire (IEEE 1394), consulte o site da Apple.

Outras considerações

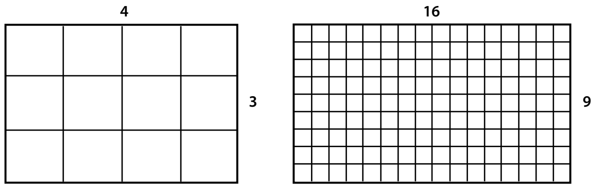
O Adobe After Effects e o Adobe Premiere Pro oferecem suporte a arquivos PSD criados no Photoshop. No entanto, se você estiver usando outros aplicativos de vídeo e filme, convém considerar estes detalhes ao criar imagens para uso em vídeo:

- Alguns programas de edição de vídeo podem importar camadas individuais a partir de um arquivo PSD de várias camadas.

- Se o arquivo tiver transparência, alguns programas de edição de vídeo a preservarão.
- Se o arquivo usar uma máscara de camada ou várias camadas, não será necessário achatar as camadas, mas convém incluir uma cópia achatada do arquivo no formato PSD para maximizar a compatibilidade com versões anteriores.

Proporções

Proporções de quadro descrevem a proporção da largura à altura nas dimensões de uma imagem. Por exemplo, DV NTSC possui uma proporção de quadro de 4:3 (ou 4 de largura por 3 de altura) e um quadro em tela panorâmica comum possui uma proporção de quadro de 16:9. Algumas câmeras de vídeo podem gravar várias proporções de quadros. Muitas câmeras que possuem um modo de tela panorâmica usam a proporção 16:9. Muitos filmes profissionais foram rodados usando proporções maiores.



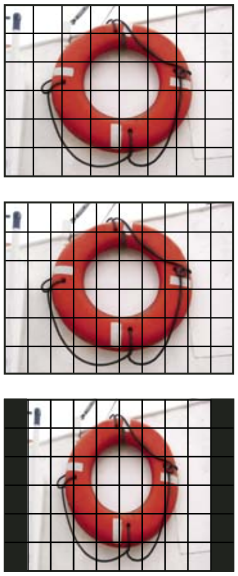
Proporção de quadro 4:3 (esquerda) e 16:9 panorâmica (direita)

Proporções de pixel descrevem a proporção da largura à altura de um único pixel em um quadro. Padrões de vídeo diferentes usam proporções de pixel diferentes. Por exemplo, muitos padrões de vídeo de computador definem uma proporção de quadro de 4:3 como 640 pixels de largura por 480 pixels de altura, que resulta em pixels quadrados. Os pixels do vídeo de computador, nesse exemplo, possuem proporções de pixel de 1:1 (quadrado), enquanto os pixels do DV NTSC possuem proporções de pixel de 0.91 (não quadrado). Os pixels do DV, que são sempre retangulares, são orientados verticalmente em sistemas que produzem vídeo NTSC e horizontalmente em sistemas que produzem vídeo PAL.

Se você exibir pixels retangulares em um monitor com pixels quadrados sem alteração, as imagens aparecerão distorcidas; por exemplo, círculos serão ovais. No entanto, quando exibidas em um monitor de transmissão, as imagens aparecem com as proporções corretas porque os monitores de transmissão usam pixels retangulares.

Nota: *ao copiar ou importar imagens em um documento de pixels não quadrados, o Photoshop automaticamente converte e dimensiona a imagem à proporção de pixel desse documento. As imagens importadas do Adobe Illustrator também são dimensionadas adequadamente.*

A
B
C



Proporções de pixel e de quadro
A. *Imagem 4:3 de pixels quadrados exibida em um monitor (de computador) 4:3 de pixels quadrados* ***B.*** *Imagem 4:3 de pixels quadrados interpretada corretamente para exibição em um monitor (de TV) 4:3 de pixels não quadrados* ***C.*** *Imagem 4:3 de pixels quadrados interpretada incorretamente para exibição em um monitor (de TV) 4:3 de pixels não quadrados*

Criação de imagens para uso em vídeo

1 Crie um novo documento.

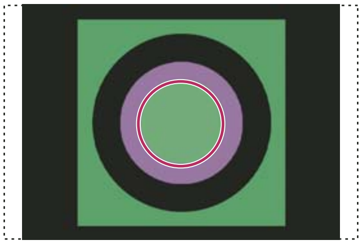
2 Escolha a predefinição Filme e Vídeo, a partir do menu Predefinição na caixa de diálogo Novo.

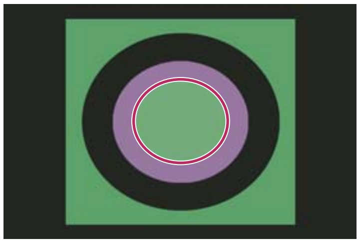
3 Escolha o tamanho apropriado para o sistema de vídeo em que a imagem será exibida.

4 Clique em Avançado para especificar um perfil de cor e proporções de pixel específicas.

Importante: *por padrão, documentos de pixels não quadrados são abertos com a opção Correção de Proporções de Pixel ativada. Essa definição dimensiona a imagem como se fosse para aparecer no dispositivo de saída de pixels não quadrados (em geral, um monitor de vídeo).*

5 Para visualizar a imagem como se fosse para aparecer em um monitor de computador (pixels quadrados), escolha Exibir > Correção de Proporções de Pixel.





Um círculo em um documento NTSC DV (720 x 480 pixels) visualizado em um monitor de computador (pixels quadrados) com a Correção de Proporções de Pixel ativada (acima) e com a Correção de Proporções de Pixel desativada (abaixo)

É possível visualizar uma imagem simultaneamente com a Correção de Proporções de Pixel ativada e desativada. Com a imagem de pixels não quadrados aberta e a Correção de Proporções de Pixel ativada, escolha Janela > Organizar > Nova Janela Para [nome do documento]. Com a nova janela ativa, escolha Visualizar > Correção de Proporções de Pixel para desativar a correção.

6 Se uma tela de dispositivo, como um monitor de vídeo, estiver conectada ao computador via FireWire, visualize o documento no dispositivo:

- Para definir opções de saída antes de visualizar a imagem, escolha Arquivo > Exportar > Visualização de Vídeo.
- Para visualizar a imagem sem definir opções de saída, escolha Arquivo > Exportar > Enviar Visualização de Vídeo para Dispositivo.

Ao criar imagens para vídeo, carregue um conjunto de ações de vídeo (incluído no Photoshop) que automatize algumas tarefas — como dimensionar as imagens para caberem nas dimensões de vídeo e definir as proporções de pixel.

Mais tópicos da Ajuda

"Visualização do documento em um monitor de vídeo" na página 523

Carregamento de ações de vídeo

Para imagens de vídeo, as ações automatizam tarefas como restringir a faixa de luminescência e os níveis de saturação para torná-los compatíveis com os padrões de transmissão, redimensionar e converter uma imagem em pixels não quadrados para usá-la em apresentações de slides em DVD (proporções padrão e de tela panorâmica, NTSC e PAL), criar um canal alfa em todas as camadas atualmente visíveis, ajustar as áreas da imagem (principalmente linhas finas) que provavelmente causarão um efeito de oscilação de entrelaçamento e, por último, gerar uma sobreposição de proteção para título.

1 Escolha Janela > Ações para exibir o painel Ações.

2 Clique no triângulo no canto superior direito do painel e escolha Ações de Vídeo no menu.

Mais tópicos da Ajuda

"Automatizar tarefas" na página 585

Ajuste de proporções de pixel

Pode-se criar uma proporção de pixel personalizada em documentos existentes, excluir ou redefinir as proporções de pixel anteriormente atribuídas a um documento.

Atribuição de um valor de proporções de pixel a um documento existente

❖ Com um arquivo aberto, escolha Exibir > Proporções de Pixel e escolha uma proporção de pixel compatível com o formato de vídeo que será usado com o arquivo do Photoshop.

Criação de proporções de pixel personalizadas

1 Com um documento aberto, escolha Exibir > Proporções de Pixel > Personalizar Proporções de Pixel.

2 Na caixa de diálogo Salvar Proporções de Pixel, digite um valor na caixa de texto Fator, nomeie a proporção de pixels personalizada e clique em OK.

A nova proporção do pixel personalizado é exibida no menu Proporções de Pixel da caixa de diálogo Novo e em Exibir > menu Proporção de Pixel.

Exclusão de proporções de pixel

1 Com um arquivo aberto, escolha Exibir > Proporções de Pixel > Excluir Proporções de Pixel.

2 Na caixa de diálogo Excluir Proporções de Pixel, escolha o item a ser excluído no menu Proporções de Pixel e clique em Excluir.

Redefinição das proporções de pixel

1 Com um arquivo aberto, escolha Exibir > Proporções de Pixel > Redefinir Proporções de Pixel.

2 Na caixa de diálogo, escolha uma destas opções:

Anexar Substitui as proporções de pixel atuais pelos valores padrão, incluindo proporções de pixel personalizadas. Essa opção será útil se você tiver excluído um valor padrão e quiser restaurá-lo para o menu, mas, ao mesmo tempo, também quiser manter todos os valores personalizados.

OK Substitui as proporções de pixel atuais pelos valores padrão. As proporções de pixel personalizadas são descartadas.

Cancelar Cancela o comando.

Preparação de imagens para uso no After Effects

Pode-se importar um arquivo PSD (Photoshop) diretamente em um projeto do After Effects com a opção de preservar camadas individuais, estilos de camadas, áreas transparentes e máscaras de camadas e camadas de ajuste (preservando os elementos individuais para animação).

Nota: *Para melhores resultados, trabalhe no modo RGB, o qual efeitos posteriores usam. O After Effects CS3 pode converter arquivos de CMYK para RGB. O After Effects 7 e anteriores não podem.*

Antes de exportar um arquivo em camadas do Photoshop para usá-lo no After Effects, execute o procedimento a seguir a fim de reduzir o tempo de visualização e renderização e evitar problemas com a importação e atualização de camadas do Photoshop.

- Organize e nomeie as camadas. Quando o nome de uma camada é alterado ou uma camada é excluída em um documento do Photoshop depois de ser importada para o After Effects, o aplicativo não consegue localizar a camada renomeada ou excluída. O painel Projeto do After Effects lista essa camada como ausente. (Pode-se também agrupar as camadas em Objetos Inteligentes. Por exemplo: Quando se usa um conjunto de camadas para criar um objeto de primeiro plano e outro conjunto para criar um plano de fundo, eles podem ser agrupados em um Objeto Inteligente cada e animá-los facilmente para que se sobreponham.)
- Cada camada deve ter um nome exclusivo. Nomes de camada duplicados podem causar confusão.
- Escolha Sempre no menu Maximizar Compatibilidade de Arquivos PSD e PSB da caixa de diálogo Preferências de Controle de Arquivo.
- Use a predefinição de dimensão de pixel apropriada para vídeo e filme na caixa de diálogo Novo Documento.
- Execute as correções necessárias de cor, dimensão, corte ou outras edições no Photoshop para não sobrecarregar o After Effects durante o processamento de imagem. (Pode-se também atribuir um perfil de cor à imagem que corresponda ao tipo de saída pretendido, como Rec. 601 NTSC ou Rec. 709. O After Effects pode ler os perfis de cores incorporados e interpretar as cores da imagem de acordo com eles. Para obter mais informações sobre perfis de cores, consulte Como trabalhar com perfis de cores.)

Como importar arquivos de vídeo e seqüências de imagem (Photoshop Extended)

Como abrir ou importar um arquivo de vídeo (Photoshop Extended)

No Photoshop Extended, é possível abrir um arquivo de vídeo diretamente ou adicionar um vídeo a um documento aberto. Ao importar o vídeo, os quadros de imagem são aplicados em uma camada de vídeo.

Para obter um vídeo sobre como trabalhar com camadas de vídeo, consulte www.adobe.com/go/vid0027_br

1 Siga um destes procedimentos:

- Para abrir um arquivo de vídeo diretamente, escolha Arquivo > Abrir.
- Para importar um vídeo em um documento aberto, escolha Camada > Camadas de Vídeo > Nova Camada de Vídeo a partir do Arquivo.

2 Na caixa de diálogo Abrir, para Arquivos do Tipo (Windows) ou Ativar (Mac OS), escolha Todos os Documentos Legíveis ou QuickTime Movie.

3 Selecione um arquivo de vídeo e clique em Abrir.

Também é possível abrir o vídeo diretamente no Bridge: selecione um arquivo de vídeo e escolha Arquivo > Abrir com > Adobe Photoshop.

Mais tópicos da Ajuda

"Formatos de seqüências de imagem e de vídeo com suporte (Photoshop Extended)" na página 486

Importação de seqüências de imagem (Photoshop Extended)

Ao importar uma pasta de arquivos de imagem seqüenciados, cada imagem torna-se um quadro em uma camada de vídeo.

Para assistir a um vídeo sobre seqüências de imagens, consulte www.adobe.com/go/vid0026_br.

1 Os arquivos de imagem devem estar em uma única pasta e serem nomeados seqüencialmente.

A pasta deve conter apenas as imagens que você deseja usar como quadros. A animação resultante será concluída de forma mais satisfatória se todos os arquivos tiverem as mesmas dimensões em pixels. Para organizar os quadros corretamente para a animação, nomeie os arquivos em ordem alfabética ou numérica. Por exemplo, *nome de arquivo001*, *nome de arquivo002*, *nome de arquivo003*, e assim por diante.

2 Siga um destes procedimentos:

- Para abrir uma seqüência de imagens diretamente, escolha Arquivo > Abrir.
- Para importar uma seqüência de imagens em um documento aberto, escolha Camada > Camadas de Vídeo > Nova Camada de Vídeo a partir do Arquivo.

3 Na caixa de diálogo Abrir, navegue até a pasta com os arquivos de seqüência de imagens.

4 Selecione um arquivo, escolha a opção Seqüência de Imagens e clique em Abrir.

Nota: *a seleção de mais de um arquivo em uma seqüência de imagens desativa a opção Seqüência de Imagens.*

5 Especifique a taxa de quadros e clique em OK.

Mais tópicos da Ajuda

"Formatos de seqüências de imagem e de vídeo com suporte (Photoshop Extended)" na página 486

Como trabalhar com seqüências de imagens

Como inserir vídeo ou seqüências de imagem (Photoshop Extended)

Use o comando Inserir para transformar o vídeo ou a seqüência de imagens ao importá-los para um documento. Depois de inseridos, os quadros de vídeo são incluídos em um Objeto Inteligente. Com o vídeo incluído no Objeto inteligente, pode-se navegar pelos quadros usando o painel Animação e também aplicar Filtros inteligentes.

Nota: *não é possível pintar ou clonar diretamente nos quadros de vídeo incluídos em um Objeto Inteligente. No entanto, pode-se adicionar uma camada de vídeo em branco acima do Objeto Inteligente e pintar nos quadros em branco. Também é possível usar a ferramenta Clonagem com a opção Obter Amostra de Todas as Camadas para pintar quadros em branco. Isso permite usar o vídeo no Objeto Inteligente como uma fonte de clonagem.*

1 Com um documento aberto, escolha Arquivo > Inserir.

2 Na caixa de diálogo Inserir, siga um destes procedimentos:

- Selecione um arquivo de vídeo e clique em Inserir.
- Selecione um arquivo de seqüência de imagens, a opção Seqüência de Imagens e clique em Inserir.

Nota: *verifique se todos os arquivos de seqüência de imagens estão em uma pasta.*

3 (Opcional) Use os pontos de controle para dimensionar, girar, mover ou distorcer o conteúdo importado.

4 Clique no botão Confirmar Transformação ✓ na barra de opções para inserir o arquivo.

Também é possível inserir o vídeo diretamente do Adobe Bridge. Selecione o arquivo de vídeo e escolha Arquivo > Inserir > No Photoshop.

Mais tópicos da Ajuda

“Sobre objetos inteligentes” na página 276

“Transformação de camadas de vídeo (Photoshop Extended)” na página 503

“Sobre filtros inteligentes” na página 279

“Como criar novas camadas de vídeo” na página 504

Como recarregar a seqüência de imagens em uma camada de vídeo (Photoshop Extended)

Quando o arquivo de origem para uma camada de vídeo é modificado em um aplicativo diferente, em geral, o Photoshop Extended recarrega e atualiza a seqüência de imagens ao abrir o documento contendo a camada de vídeo que faz referência ao arquivo de origem alterado. Se o documento já estiver aberto, e o arquivo de origem for modificado, use o comando Recarregar quadro para recarregar e atualizar o quadro atual no painel Animação. Também é possível recarregar e atualizar a seqüência de imagens ao navegar pela camada de vídeo usando o botão Quadro anterior, Próximo quadro ou Reproduzir no painel Animação.

Como substituir a seqüência de imagens em uma camada de vídeo (Photoshop Extended)

O Photoshop Extended tenta manter o vínculo entre a camada de vídeo e o arquivo de origem, mesmo se você mover ou renomear a origem. Se o vínculo for quebrado por algum motivo, um ícone de alerta é exibido na camada no painel Camadas. Use o comando Substituir Seqüência de Imagens para vincular novamente a camada de vídeo ao arquivo de origem. Esse comando também pode substituir vídeo ou quadros de seqüências de imagens em uma camada de vídeo com quadros de um vídeo ou de origem de seqüência de imagens diferentes.

1 No painel Animação ou Camadas, selecione a camada de vídeo que deseja vincular novamente ao arquivo de origem ou para substituir o conteúdo.

2 Escolha Camada > Camadas de Vídeo > Substituir Seqüência de Imagens.

3 Na caixa de diálogo Abrir, selecione um arquivo de seqüência de imagens ou de vídeo e clique em Abrir.

Como interpretar a seqüência de imagens de vídeo (Photoshop Extended)

Interpretação da seqüência de imagens de vídeo

É possível especificar como o Photoshop Extended deve interpretar o canal alfa e a velocidade de quadro do vídeo aberto ou importado.

1 No painel Animação ou Camadas, selecione a camada de vídeo a ser interpretada.

2 Escolha Camada > Camadas de Vídeo > Interpretar Seqüência de Imagens.

3 Na caixa de diálogo Interpretar Seqüência de Imagens, execute um destes procedimentos:

- Para especificar como o canal alfa na camada de vídeo é interpretado, selecione uma opção Canal Alfa. A seqüência de imagens deve ter um canal alfa para que essa opção esteja disponível. Quando a opção Recalculado-Remate está selecionada, pode-se especificar a cor fosca com a qual os canais são recalculados.

- Para especificar o número de quadros de vídeo reproduzidos por segundo, digite uma Velocidade do Quadro.
- Para gerenciar cores em quadros ou imagens de uma camada de vídeo, escolha um perfil do menu Perfil de Cores.

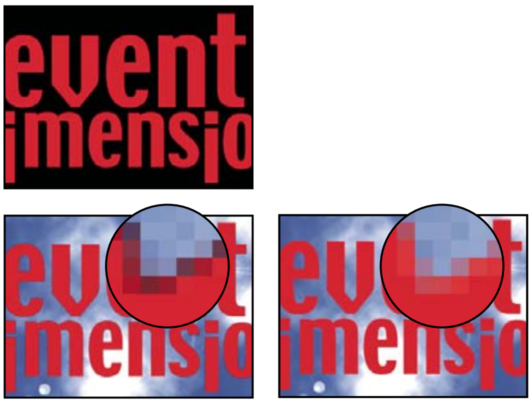
Interpretação do canal alfa em seqüências de imagens e de vídeo

As seqüências de imagens e de vídeo com canais alfa podem ser exatas ou recalculadas. Ao trabalhar com seqüências de vídeo ou de imagens contendo canais alfa, é importante especificar como o Photoshop Extended interpretará o canal alfa para obter os resultados esperados. Quando as imagens ou o vídeo recalculados estão em um documento com determinadas cores do plano de fundo, é possível obter efeitos indesejáveis, como fantasmas ou halos. Especifique uma cor fosca para que os pixels semitransparentes se misturem (multipliquem) com o plano de fundo sem produzir halos.

Ignorar Ignora o canal alfa no vídeo.

Exato - Sem Remate Interpreta o canal alfa como transparência alfa direta. Se o aplicativo usado para criar o vídeo não pré-multiplicar os canais de cor, selecione esta opção.

Recalculado - Remate Use o canal alfa para determinar a quantidade da cor fosca que será misturada com os canais de cor. Se necessário, clique na amostra de cores na caixa de diálogo Interpretar Seqüência de Imagens para especificar a cor fosca.



O item com canais recalculados (parte superior) aparece com um halo preto ao ser interpretado como Exato-Sem Remate (parte inferior esquerda). Ao ser interpretado como Recalculado-Remate com preto especificado como cor de fundo, o hao não aparece (parte inferior direita).

Como pintar quadros em camadas de vídeo (Photoshop Extended)

Pintura de quadros em camadas de vídeo (Photoshop Extended)

Pode-se editar ou pintar quadros de vídeo individuais para criar uma animação, adicionar conteúdo ou remover detalhes indesejados. Além de usar qualquer ferramenta Pincel, é possível pintar usando o Carimbo, Carimbo de Padrão, Pincel de Recuperação ou Pincel de Recuperação para Manchas. Pode-se também editar quadros de vídeo usando a ferramenta Corrigir.

Nota: *o ato de pintar (mesmo com outra ferramenta) quadros de vídeo é chamado de rotoscópia, embora, tradicionalmente, a rotoscópia consista em traçar imagens de ação ao vivo, quadro a quadro, para uso em animação.*

1 No painel Animação ou Camadas, selecione a camada de vídeo.

2 Mova o indicador da hora atual para o quadro de vídeo a ser editado.

3 (Opcional) Para editar em uma camada separada, escolha Camadas > Camadas de Vídeo > Nova Camada de Vídeo em Branco.

4 Selecione a ferramenta Pincel a ser usada e aplique as edições ao quadro.

A pintura não destrói as camadas de vídeo. Para descartar os pixels alterados em uma camada de vídeo ou de quadro específica, escolha o comando Restaurar Quadro ou Restaurar Todos os Quadros. Para ativar ou desativar a visibilidade das camadas de vídeo alteradas, escolha o comando Ocultar Vídeo Alterado (ou clique no olho ao lado da faixa de vídeo na linha de tempo).

Mais tópicos da Ajuda

"Pintura com a ferramenta Pincel ou Lápis" na página 295

"Retoque e correção de imagens" na página 153

"Restauração de quadros em camadas de vídeo (Photoshop Extended)" na página 502

"Criação de animações à mão livre (Photoshop Extended)" na página 520

Clonagem de conteúdo em quadros de animação e vídeo (Photoshop Extended)

No Photoshop Extended, pode-se usar as ferramentas Carimbo e Pincel de Recuperação para retocar ou duplicar objetos em quadros de vídeo ou animação. Use o Carimbo para obter uma *amostra* do conteúdo de parte de um quadro (a *origem*) e usá-la para pintar outra parte do mesmo, ou de outro, quadro (o *destino*). Também é possível usar um documento separado como a origem da amostra, em vez de um quadro. O Pincel de Recuperação inclui opções para misturar o conteúdo da amostra com o quadro de destino.

Nota: *também é possível clonar o conteúdo com as ferramentas Pincel de Recuperação para Manchas e Correção. Entretanto, as ferramentas Carimbo e Pincel de recuperação permitem armazenar até cinco amostras no painel Origem do clone e definir as opções de sobreposição, escala e deslocamento de quadro.*

Ao mover para outro quadro depois de obter uma amostra do conteúdo de um primeiro quadro e usá-la para pintar, o quadro de origem deixa de ser aquele do qual se obteve a amostra inicialmente. É possível bloquear o primeiro quadro de origem obtido como amostra, ou digitar um valor de deslocamento de quadro, a fim de alterar a origem para um quadro diferente do usado inicialmente.

Para assistir a um vídeo sobre clonagem de quadros, consulte www.adobe.com/go/vid0025_br.

Mais tópicos da Ajuda

"Retoque com a ferramenta Carimbo" na página 153

"Retoque com a ferramenta Pincel de Recuperação" na página 156

"Definição de origens da amostra para clonagem e recuperação" na página 154

"Como criar novas camadas de vídeo" na página 504

Clonagem de vídeo ou de conteúdo de animação

1 Selecione a ferramenta Carimbo ou Pincel de Reparação e defina as opções de ferramenta desejadas.

2 Siga um destes procedimentos:

- Selecione uma camada de vídeo no painel Camadas ou Animação e mova o indicador da hora atual para o quadro usado como amostra.
- Abra a imagem a ser usada como amostra.

3 Posicione o ponteiro em uma imagem ou quadro abertos e clique com a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) pressionada para definir o ponto de amostragem.

4 Para definir outros pontos de amostragem, clique em cada um dos botões de origem no painel Origem do clone.

5 Selecione a camada de vídeo de destino e mova o indicador da hora atual para o quadro a ser pintado.

Para pintar em uma camada separada, adicione uma camada de vídeo em branco. Escolha a opção apropriada em Amostra para clonar o conteúdo na camada de vídeo em branco.

6 Se forem definidos vários pontos de amostragem, selecione a origem a ser usada no painel Origem do clone.

7 Execute um destes procedimentos no painel Origem do clone:

- Para redimensionar ou girar a origem do clone, digite um valor para L (largura) ou A (altura) ou o grau de giro .
- Para mostrar uma sobreposição da origem clonada, selecione Mostrar Sobreposição e especifique as opções desejadas. (A opção Recortado restringe a sobreposição ao tamanho do pincel. Desmarque essa opção para sobrepor toda a imagem de origem.)

Para mover a sobreposição de origem para uma posião de deslocamente, pressione Shift + Alt-arrastar (Windows) ou Shift + Option-arrastar (Mac OS). Para exibir as sobreposições temporariamente, desmarque Exibir Sobreposição e pressione Shift + Alt (Windows) ou Shift + Option (Mac OS).

8 Arraste sobre a área do quadro a ser pintada.

A pintura não destrói as camadas de vídeo. Escolha o comando Restaurar Quadro ou Restaurar Todos os Quadros para descartar os pixels alterados em uma camada de vídeo ou de quadro específica.

Como alterar um deslocamento de quadro para clonagem ou reparação

❖ No painel Origem do clone:

- Selecione Bloquear Quadro para pintar sempre usando o mesmo quadro do qual se obteve a amostra inicialmente.
- Para pintar usando um quadro relativo ao quadro da amostra inicial, insira o número de quadros na caixa Deslocamento de Quadro. Se o quadro desejado estiver depois do quadro usado como amostra inicialmente, digite um valor positivo. Se o quadro desejado estiver antes do quadro usado como amostra inicialmente, digite um valor negativo.

Restauração de quadros em camadas de vídeo (Photoshop Extended)

É possível descartar as edições feitas em um quadro de camadas de vídeo ou camadas de vídeo em branco.

❖ No painel Animação, selecione uma camada de vídeo e siga um destes procedimentos:

- Para restaurar um quadro específico, mova o indicador da hora atual para o quadro de vídeo e escolha Camada > Camadas de Vídeo > Restaurar Quadro.
- Para restaurar todos os quadros em uma camada de vídeo ou camada de vídeo em branco, escolha Camada > Camadas de Vídeo > Restaurar Todos os Quadros.

Gerenciamento de cores em camadas de vídeo (Photoshop Extended)

No Photoshop Extended, é possível pintar camadas de vídeo usando ferramentas como o pincel e o carimbo. Quando nenhum perfil de cores é atribuído à camada de vídeo, as edições de pixel são armazenadas usando o espaço de cores do arquivo, e a seqüência de imagens do vídeo em si permanece inalterada. Se o espaço de cores da seqüência de imagens importada for diferente do espaço de cores do documento do Photoshop, talvez seja necessário fazer uns ajustes. Por exemplo, um filme de vídeo de definição padrão pode estar em SDTV 601 NTSC, enquanto o documento do Photoshop Extended está em Adobe RGB. Seu vídeo ou documento exportado final pode não ter as cores esperadas devido à incompatibilidade do espaço de cor.

Antes de investir muito tempo pintando ou editando camadas de vídeo, teste o fluxo de trabalho completo para saber do que o gerenciamento de cores precisa e encontrar a melhor abordagem para esse caso.

Em geral, é possível resolver uma incompatibilidade atribuindo um perfil de cores ao documento que corresponde à seqüência de imagens importada ou deixando a camada de vídeo sem gerenciamento. Por exemplo, com o vídeo de definição padrão, você pode deixar a camada de vídeo sem gerenciamento e atribuir ao documento o perfil de cor SDTV (Rec. 601 NTSC). Nesse caso, os pixels do quadro importado são armazenados diretamente na camada de vídeo sem conversão de cores.

Do contrário, é possível atribuir o perfil de cores do documento à camada de vídeo usando a opção Converter Conteúdo de Moldura Editado (Camadas > Camadas de Vídeo > Interpretar Seqüência de Imagens). Esta opção converte as edições de pixel no espaço de cores do documento, mas não converte as cores dos quadros do vídeo.

O comando Converter para Perfil (Editar > Converter para Perfil) também converte todas as edições de pixel no espaço de cores do documento. Entretanto, o uso do comando Atribuir Perfil (Editar > Atribuir Perfil) não converte as edições de pixel em uma camada de vídeo. Use o comando Atribuir Perfil com critério, especialmente se os quadros de vídeo forem pintados ou editados. Se a camada de vídeo tiver um perfil de cores, a aplicação do comando Atribuir Perfil ao documento pode causar uma incompatibilidade de espaço de cores entre as edições de pixel e os quadros importados.

Algumas combinações de seqüência de imagens de vídeo e de espaços de cor do documento requerem conversão de cores:

- Um filme em tons de cinza em um documento no modo RGB, CMYK ou Lab requer a conversão de cores.
- O uso de uma seqüência de imagens de 8 bpc ou de 16 bpc em um documento de 32 bpc requer a conversão de cores.

Edição de camadas de animação e de vídeo (Photoshop Extended)

Transformação de camadas de vídeo (Photoshop Extended)

É possível transformar uma camada de vídeo como qualquer outra camada no Photoshop. Entretanto, você deve converter as camadas de vídeo em Objetos Inteligentes antes de transformá-las.

1 No painel Animação ou Camadas, selecione a camada de vídeo.

2 Siga um destes procedimentos:

- Escolha Editar > Transformação Livre para usar alças na janela do documento para transformar o vídeo.
- Escolhar Editar > Transformar e escolha uma transformação específica no submenu.

Se a camada de vídeo não for um Objeto Inteligente, o Photoshop solicitará que você a converta.

Mais tópicos da Ajuda

“Transformação de objetos” na página 172

“Sobre objetos inteligentes” na página 276

Como criar novas camadas de vídeo

É possível criar novas camadas de vídeo, adicionando um arquivo de vídeo como uma nova camada ou criando uma camada em branco.

Para obter um vídeo sobre como trabalhar com camadas de vídeo, consulte www.adobe.com/go/vid0027_br

Mais tópicos da Ajuda

“Como importar arquivos de vídeo e seqüências de imagem (Photoshop Extended)” na página 497

“Como inserir vídeo ou seqüências de imagem (Photoshop Extended)” na página 498

“Como substituir a seqüência de imagens em uma camada de vídeo (Photoshop Extended)” na página 499

Como abrir um arquivo de vídeo

❖ Escolha Arquivo > Abrir, selecione um arquivo de vídeo e clique em Abrir.

O vídeo é exibido em uma camada de vídeo em um novo documento.

Como adicionar um arquivo de vídeo como uma nova camada de vídeo

1. Para o documento ativo, exiba o painel Animação no modo de linha de tempo.
2. Escolha Camada > Camadas de Vídeo > Nova Camada de Vídeo a partir do Arquivo.
3. Selecione um arquivo de vídeo ou de seqüência de imagens e clique em Abrir.

Como adicionar uma camada de vídeo em branco

1. Para o documento ativo, exiba o painel Animação no modo de linha de tempo.
2. Escolha Camada > Camadas de Vídeo > Nova Camada de Vídeo em Branco.

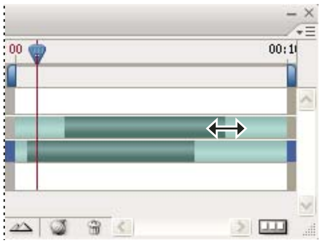
Como especificar quando uma camada é exibida em um vídeo ou uma animação (Photoshop Extended)

Pode-se usar vários métodos para especificar quando uma camada é exibida em um vídeo ou uma animação. Por exemplo, você pode aparar (ocultar) quadros no início ou final de uma camada. Isso altera os pontos de início e término da camada em um vídeo ou animação. (O primeiro quadro exibido é chamado de Ponto de Entrada e o último quadro é chamado de Ponto de Saída. Também é possível arrastar a barra de duração da camada inteira para uma parte diferente da linha de tempo.

1. No painel Animação, selecione a camada.
2. Siga um destes procedimentos:

- Para especificar os pontos Interno e Externo de uma camada, arraste o início e final da barra de duração da camada.
- Arraste a barra de duração da camada para a seção da linha de tempo em que deseja que a camada seja exibida.

Nota: *para obter os melhores resultados, arraste a barra de duração da camada depois que a barra for aparada.*



Camadas (no modo de linha de tempo) com a barra de duração da camada selecionada para arrastar

- Mova o indicador da hora atual para o quadro desejado como o novo Ponto de entrada ou Ponto de saída e, no menu do painel Animação, escolha Fazer início da camada corresponder à hora atual ou Fazer fim da camada corresponder à hora atual.

A duração da camada é reduzida ocultando-se os quadros entre o indicador da hora atual e o início ou o fim da camada. (Ao estender novamente as extremidades da barra de duração da camada, revelam-se os quadros ocultos.)

- Use quadros principais para alterar a opacidade da camada em horas ou quadros específicos.

***Nota:** Para excluir a seqüência de imagens em uma ou mais camadas, use o comando Levantar Área de Trabalho. Para excluir uma duração específica do vídeo inteiro ou de camadas animadas, use o comando Extrair Área de Trabalho.*

Aparar ou mover uma camada de vídeo (Photoshop Extended)

Para ocultar quadros no início ou final de uma camada de vídeo ou animação, apare a camada. Para iniciar ou finalizar um vídeo em um ponto de tempo diferente, mova a camada de vídeo.

Se você mover camadas de vídeo, as alterações se tornarão permanentes quando o arquivo for salvo. No entanto, se você aparar o vídeo, poderá restaurá-lo estendendo novamente as extremidades da barra de duração da camada.

1 No painel Animação ou Camadas, selecione a camada a ser editada.

2 Mova o indicador da hora atual para o quadro (ou hora) que será o novo Ponto de entrada ou Ponto de saída.

3 No menu do painel Animação, escolha uma das seguintes opções:

Mover Ponto de Entrada da Camada para Hora Atual Move o início da camada para o indicador de hora atual permanentemente.

Mover ponto final da camada para hora atual Move o final da camada para o indicador de hora atual permanentemente.

Fazer Início da Camada Corresponder à Hora Atual Oculta temporariamente a seção do indicador de hora atual para o início da camada.

Fazer Fim da Camada Corresponder à Hora Atual Oculta temporariamente a seção do indicador de hora atual para o início da camada.

***Nota:** Também é possível usar o comando Levantar Área de Trabalho para ocultar quadros em uma ou mais camadas ou o comando Extrair Área de Trabalho para ocultar uma duração específica em todas as camadas de um vídeo ou de uma animação.*

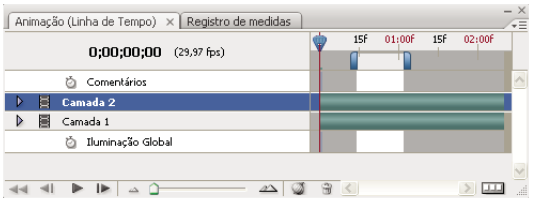
Como levantar a área de trabalho (Photoshop Extended)

É possível excluir uma seção da seqüência de imagens nas camadas selecionadas e deixar uma faixa com a mesma duração da seção removida.

1 Selecione as camadas que deseja editar.

2 No painel Animação, defina a área de trabalho para especificar a duração das camadas selecionadas que serão omitidas.

3 No menu do painel Animação, escolha Levantar área de trabalho.



As camadas antes da aplicação do comando Levantar Área de Trabalho



As camadas depois da aplicação do comando Levantar Área de Trabalho

Como extrair a área de trabalho (Photoshop Extended)

Para excluir partes de um vídeo e remover o espaço de tempo automaticamente, use o comando Extrair Área de Trabalho. O conteúdo restante é copiado para novas camadas de vídeo.

1 Selecione as camadas que deseja editar.

2 No painel Animação, defina a área de trabalho para especificar a duração do vídeo ou da animação que serão omitidos.

3 No menu do painel Animação, escolha Extrair área de trabalho.

Como dividir camadas de vídeo (Photoshop Extended)

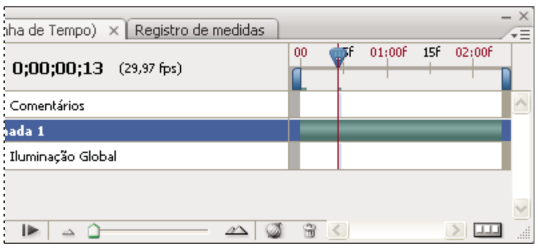
Uma camada de vídeo pode ser dividida em duas novas camadas no quadro especificado.

1 Selecione uma camada de vídeo no painel Animação.

2 Mova o indicador da hora atual para a hora ou o número do quadro em que a camada de vídeo será dividida.

3 Clique no ícone do menu do painel ☰ e escolha Dividir Camada.

A camada de vídeo selecionada é duplicada e exibida logo acima da original no painel Animação. A camada original é aparada no início até a hora atual, e a camada duplicada é aparada do fim até a hora atual.



Camada original antes de usar o comando Dividir Camada



Duas camadas criadas após usar o comando Dividir Camada

Agrupamento de camadas em um vídeo ou animação (Photoshop Extended)

Conforme você adiciona mais camadas ao vídeo ou à animação, convém organizá-las em uma hierarquia. Uma das maneiras mais fáceis de fazer isso é agrupando as camadas. O Photoshop preserva os quadros no vídeo ou na animação em camadas agrupadas.

Pode-se também agrupar um *grupo de camadas*. Além de aninhar as camadas em uma hierarquia mais complexa, o agrupamento de um grupo de camadas permite animar simultaneamente a opacidade de todas as camadas agrupadas. O painel Animação exibe um grupo de camadas agrupadas com uma propriedade de camada de opacidade comum.

O agrupamento de camadas de vídeo no Photoshop é similar à pré-composição no Adobe After Effects.

❖ No painel Camadas, selecione duas ou mais camadas e siga um destes procedimentos:

- Escolha Camada > Agrupar camadas.
- Escolha Camada > Objetos Inteligentes > Converter em Objeto Inteligente.

Rasterização de camadas de vídeo (Photoshop Extended)

Ao rasterizar camadas de vídeo, a camada selecionada é achatada em um composto do quadro atual selecionado no painel Animação. Embora seja possível rasterizar mais de uma camada de vídeo por vez, pode-se especificar somente o quadro atual para a camada de vídeo superior.

1 No painel Camadas, selecione a camada de vídeo.

2 No painel Animação, mova o indicador da hora atual para o quadro a ser preservado ao rasterizar a camada de vídeo.

3 Escolha uma das seguintes opções:

- Escolha Camada > Rasterizar > Vídeo.
- Escolha Camada > Rasterizar > Camada.

Nota: *Para rasterizar mais de uma camada de vídeo por vez, selecione as camadas no painel Camadas, defina o indicador da hora atual como o quadro a ser preservado na camada de vídeo superior e escolha Camada > Rasterizar > Camadas.*

Criação de quadros de animação

Fluxo de trabalho de quadro de animação

No Photoshop, pode-se usar o painel Animação para criar quadros de animação. Cada quadro representa uma configuração de camadas.

Nota: *no Photoshop Extended, pode-se também criar animações usando uma linha de tempo e quadros principais. Consulte "Criação de animações de linha de tempo (Photoshop Extended)" na página 515.*

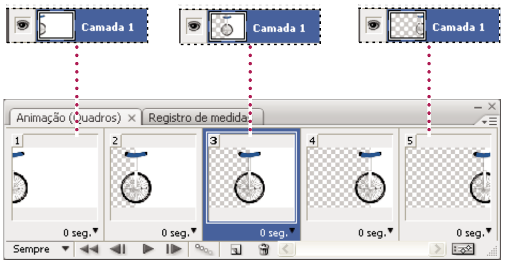


Ilustração de uma animação. A imagem do monociclo está em sua própria camada, e a posição dessa camada muda em cada quadro da animação.

Para criar animações com base em quadros no Photoshop, use o fluxo de trabalho geral a seguir.

1. Abra um novo documento.

Se ainda não estiverem visíveis, abra também os painéis Animação e Camadas. No Photoshop Extended, o painel Animação deve estar no modo de quadro de animação (no painel Animação, clique no botão Converter em Quadro de Animação).

2. Adicione uma camada ou converta a camada do plano de fundo.

Como não é possível animar uma camada de plano de fundo, adicione uma nova camada ou converta a camada de plano de fundo em uma camada normal. Consulte "Como converter planos de fundo e camadas" na página 244.

3. Adicione conteúdo à animação.

Se a animação incluir vários objetos que sejam animados independentemente, ou para alterar a cor de um objeto ou alterar completamente o conteúdo em um quadro, crie os objetos em camadas separadas.

4. Adicione um quadro ao painel Animação.

Consulte "Como adicionar quadros a uma animação" na página 509.

5. Selecione um quadro.

Consulte "Seleção de quadros de animação" na página 509.

6. Edite as camadas para o quadro selecionado.

Siga um destes procedimentos:

- Ative e desative a visibilidade para diferentes camadas.
- Altere a posição de objetos ou camadas para mover o conteúdo da camada.
- Altere a opacidade da camada para fazer o conteúdo aparecer ou desaparecer gradualmente.

- Altere o modo de mesclagem das camadas.
- Adicione um estilo às camadas.

  O Photoshop fornece ferramentas para manter as mesmas características de uma camada em todos os quadros. Consulte "Alteração de atributos de camadas em animações" na página 511.

7. Adicione mais quadros e edite as camadas conforme necessário.

O número de quadros que podem ser criados é limitado apenas pela quantidade de memória disponível no sistema para o Photoshop.

Usando o comando Transição, é possível gerar novos quadros com alterações intermediárias entre dois quadros existentes no painel. É uma maneira rápida de fazer um objeto se mover pela tela ou, gradualmente, aparecer ou desaparecer. Consulte "Criação de quadros usando transições" na página 512.

8. Defina as opções de looping e o tempo de retardo dos quadros.

Pode-se atribuir um tempo de retardo a cada quadro e especificar um looping que reproduza a animação uma vez, um número determinado de vezes ou continuamente. Consulte "Especificação de um tempo de retardo em quadros de animação" na página 514 e "Especificação de looping em quadros de animação" na página 515.

9. Visualize a animação.

Use os controles no painel Animação para reproduzir a animação conforme ela for criada. Depois, use o comando Salvar Para a Web e Dispositivos a fim de visualizar a animação no navegador da Web. Consulte Visualização de imagens otimizadas no navegador da Web.

10. Otimize a animação para obter um download mais eficaz.

Consulte "Otimização de quadros de animação" na página 525.

11. Salve a animação.

É possível salvar a animação como um GIF animado usando o comando Salvar Para a Web e Dispositivos. Pode-se também salvar a animação no formato PSD (Photoshop) para se trabalhar nela posteriormente.

No Photoshop, é possível salvar o quadro de animação como uma seqüência de imagens, QuickTime Movie ou arquivos separados. Consulte também "Exportar arquivos de vídeo ou seqüências de imagens" na página 526.

Como adicionar quadros a uma animação

A inclusão de quadros é o primeiro passo na criação de uma animação. Se uma imagem estiver aberta, o painel Animação a exibirá como o primeiro quadro de uma nova animação. Cada quadro adicionado começa como uma duplicata do quadro anterior. Depois, use o painel Camadas para fazer alterações no quadro.

1 (Photoshop Extended) Coloque o painel Animação no modo de quadro de animação.

2 Clique no botão Duplica Quadros Selecionados no painel Animações.

Seleção de quadros de animação

Antes de poder trabalhar com um quadro, é necessário selecioná-lo como o quadro atual. O conteúdo do quadro atual aparece na janela de documentos.

No painel Animação, o quadro atual é indicado por uma borda estreita (por dentro do realce de seleção sombreado), ao redor de sua respectiva miniatura. Os quadros selecionados são indicados por um realce sombreado ao redor de suas respectivas miniaturas.

Seleção de um quadro de animação

1 (Photoshop Extended) Coloque o painel Animação no modo de quadro de animação.

2 Siga um destes procedimentos:

- Clique em um quadro no painel Animação.
- No painel Animação, clique no botão Seleciona o próximo quadro para selecionar o quadro seguinte da série como o quadro atual.
- No painel Animação, clique no botão Seleciona o quadro anterior para selecionar o quadro anterior da série como o quadro atual.
- No painel Animação, clique no botão Seleciona o primeiro quadro para selecionar o primeiro quadro da série como o quadro atual.

Seleção de vários quadros de animação

❖ No painel Animação (no modo de quadro de animação), siga um destes procedimentos:

- Para selecionar vários quadros adjacentes, clique em um segundo quadro com a tecla Shift pressionada. O segundo quadro e todos os quadros entre o primeiro e o segundo são adicionados à seleção.
- Para selecionar vários quadros não adjacentes, clique nos quadros adicionais com a tecla Ctrl (Windows) ou Command (Mac OS) pressionada para incluí-los na seleção.
- Para selecionar todos os quadros, escolha Selecionar todos os quadros no menu do painel Animação.
- Para desmarcar um quadro em uma seleção de vários quadros, clique nele com a tecla Ctrl (Windows) ou Command (Mac OS) pressionada.

Edição de quadros de animação

1 No painel Animação (no modo de quadro de animação), selecione um ou mais quadros.

2 Siga um destes procedimentos:

- Para editar o conteúdo de objetos em quadros de animação, use o painel Camadas para modificar as camadas na imagem que afetem o quadro.
- Para alterar a posição de um objeto em um quadro de animação, selecione a camada contendo o objeto no painel Camadas e arraste-o para a nova posição.

Nota: *No painel Animação, é possível selecionar e alterar a posição de vários quadros. Entretanto, ao arrastar vários quadros não adjacentes, eles são inseridos consecutivamente na nova posição.*

- Para inverter a ordem dos quadros de animação, no menu do painel Animação, escolha Inverter quadros.

Nota: *Os quadros a serem invertidos não precisam ser adjacentes; pode-se inverter quaisquer quadros selecionados.*

- Para excluir os quadros selecionados, no menu do painel Animação, escolha Excluir quadro, ou clique no ícone Excluir e, em seguida, clique em Sim para confirmar a exclusão. Também é possível arrastar o quadro selecionado para o ícone Excluir.

Mais tópicos da Ajuda

“Seleção de quadros de animação” na página 509

Alteração de atributos de camadas em animações

Os botões de unificação (Unificar a posição da camada, Unificar a visibilidade da camada e Unificar o estilo de camada) no painel Camadas determinam como as alterações feitas nos atributos do quadro de animação ativo aplicam-se aos outros quadros na mesma camada. Ao selecionar um botão de unificação, o atributo é alterado em todos os quadros na camada ativa; quando o botão é desmarcado, as alterações aplicam-se apenas ao quadro ativo.

A opção Propagar quadro 1 no painel Camadas também determina como as alterações feitas nos atributos do primeiro quadro aplicam-se aos outros quadros da mesma camada. Ao desmarcá-la, a alteração de um atributo no primeiro quadro faz com que todos os quadros subseqüentes na camada ativa sejam alterados conforme o primeiro, preservando a animação já criada.

Unificação de propriedades de camada

1 No painel Animação (no modo de quadro de animação), altere o atributo de um quadro.

2 No painel Camadas, clique em Unificar a posição da camada , Unificar a visibilidade da camada ou Unificar o estilo de camada para que o atributo alterado seja aplicado a todos os outros quadros na camada ativa.

Propagar Quadro 1

1 No painel Camadas, selecione a opção Propagar quadro 1.

2 No painel Animações (no modo de quadro), altere o atributo do primeiro quadro.

O atributo alterado é aplicado (em relação) a todos os quadros subseqüentes em uma camada.

Também é possível propagar quadros selecionando qualquer grupo de quadros consecutivos em uma camada com a tecla Shift e alterando um atributo em qualquer um dos quadros selecionados.

Como mostrar ou ocultar os botões de unificação de camadas

❖ Escolha Opções de animação no menu do painel Camadas e selecione uma das opções a seguir:

Automático Exibe os botões de unificação de camadas quando o painel Animação está aberto. No Photoshop Extended, o painel Animação deve estar no modo de quadro de animação.

Sempre Mostrar Exibe os botões de unificação de camadas com o painel Animação aberto ou fechado.

Sempre Ocultar Oculta os botões de unificação de camadas com o painel Animação aberto ou fechado.

Cópia e colagem de camadas entre quadros

Para entender o que acontece quando um quadro é copiado e colado, imagine-o como uma versão duplicada de uma imagem, com uma determinada configuração de camada. Ao copiar um quadro, copiam-se as configurações de camadas (incluindo visibilidade, posição e outras propriedades de cada camada). Ao colar um quadro, aplica-se a mesma configuração de camada ao quadro de destino.

1 (Photoshop Extended) Coloque o painel Animação no modo de quadro de animação.

2 Selecione um ou mais quadros a serem copiados no painel Animação.

3 No menu do painel Animação, escolha Copiar quadro(s).

4 Selecione um quadro ou mais quadros de destino na animação atual ou em outra animação.

5 No menu do painel Animação, escolha Colar quadro(s).

6 Selecione um método de Colar:

Substituir Quadros Substitui os quadros selecionados pelos quadros copiados. Nenhuma nova camada é adicionada. As propriedades de cada camada existente nos quadros de destino são substituídas pelas copiadas de cada camada.

Quando quadros são colados entre de uma imagem para outra, novas camadas são adicionadas à imagem, mas apenas as camadas coladas ficam visíveis nos quadros de destino (as camadas existentes permanecem ocultas).

Colar sobre a Seleção Adiciona o conteúdo dos quadros colados como novas camadas na imagem. Ao colar quadros na mesma imagem, use essa opção para dobrar o número de camadas na imagem. Nos quadros de destino, as camadas recém-coladas são visíveis, enquanto as originais ficam ocultas. Nos quadros que não são de destino, as camadas recém-coladas ficam ocultas.

Colar Antes da Seleção ou Colar Após Seleção Adiciona os quadros copiados antes ou após o quadro de destino. Quando quadros são colados de uma imagem para outra, novas camadas são adicionadas à imagem, mas apenas as camadas coladas ficam visíveis nos novos quadros (as camadas existentes permanecem ocultas).

7 (Opcional) Para vincular as camadas coladas no painel Camadas, selecione Vincular camadas adicionadas.

Essa opção só funciona quando você cola quadros em outro arquivo. Selecione-a quando planejar reposicionar as camadas coladas como uma unidade.

8 Clique em OK.

Criação de quadros usando transições

Tweening (transição) é uma derivação de “in betweening”, que é um termo tradicional na área de animação usado para descrever o processo de transição de imagens. As transições (também chamadas de *interpolação*) reduzem significativamente o tempo exigido para criar efeitos de animação, como aparecimento e desaparecimento, ou mover um elemento sobre um quadro. Depois de criados, os quadros agrupados em transições podem ser editados individualmente.

Use o comando Transição para adicionar ou modificar automaticamente uma série de quadros entre dois quadros existentes, variando as propriedades de camadas (parâmetros de posição, opacidade ou efeito) igualmente nos novos quadros para criar a ilusão de movimento. Por exemplo, para fazer com que uma camada desapareça gradualmente, defina sua opacidade no quadro inicial como 100% e, em seguida, defina a opacidade da mesma camada no quadro final como 0%. Quando a transição for feita entre os dois quadros, a opacidade da camada será reduzida uniformemente entre os novos quadros.



Uso de transições para animar a posição do texto

1 (Photoshop Extended) Coloque o painel Animação no modo de quadro de animação.

2 Para aplicar transições a uma camada específica, selecione-a no painel Camadas.

3 Selecione um único quadro ou vários quadros adjacentes.

- A seleção de um único quadro permite optar pela transição desse quadro com o anterior ou o seguinte.
- A seleção de dois quadros adjacentes fará com que novos quadros sejam adicionados entre eles.
- A seleção de mais de dois quadros fará com que os quadros existentes entre o primeiro e o último selecionado sejam alterados pela operação de transição.
- A seleção do primeiro e do último quadro de uma animação fará com que eles sejam tratados como adjacentes, e os quadros de transição são adicionados depois do último. (Esse método de transição é útil quando a animação está definida para executar loop várias vezes.)

4 Siga um destes procedimentos:

- No painel Animações, clique botão Transições .
- No menu do painel Animação, selecione Transição.

5 Especifique uma ou mais camadas que serão modificadas nos quadros adicionados:

Todas as Camadas Modifica todas as camadas em um ou mais quadros selecionados.

Camada Selecionada Modifica apenas a camada atualmente selecionada em um ou mais quadros selecionados.

6 Especifique as propriedades de camada a serem modificadas:

Posição Modifica uniformemente a posição do conteúdo da camada nos novos quadros, entre os quadros inicial e final.

Opacidade Modifica uniformemente a opacidade dos novos quadros, entre os quadros inicial e final.

Efeitos Modifica igualmente as configurações de parâmetros de efeitos de camada entre o primeiro e o último quadro.

7 Ao selecionar um único quadro na etapa 3, no menu Intermediar com, escolha um local para adicionar os quadros:

Próximo Quadro Adiciona quadros entre o quadro selecionado e o quadro seguinte. Essa opção não fica disponível quando o último quadro do painel Animação está selecionado.

Primeiro Quadro Adiciona quadros entre o último e o primeiro quadro. Essa opção apenas fica disponível quando o último quadro do painel Animação está selecionado.

Quadro Anterior Adiciona quadros entre o quadro selecionado e o quadro anterior. Essa opção não fica disponível quando o primeiro quadro do painel Animação está selecionado.

Último Quadro Adiciona quadros entre o primeiro e o último quadro. Essa opção apenas fica disponível quando o primeiro quadro do painel Animação está selecionado.

8 Na caixa Quadros a Adicionar, digite um valor ou use a tecla de Seta para cima ou Seta para baixo para escolher o número de quadros. (Esta opção não está disponível ao selecionar mais de dois quadros.)

9 Clique em OK.

Ocultar camadas em quadros de animação

Quando uma nova camada é criada, por padrão ela fica visível em todos os quadros de uma animação.

- Para mostrar novas camadas somente em quadros ativos, cancele a seleção de Novas camadas visíveis em todos os quadros, no menu do painel Animação.
- Para ocultar uma camada em um quadro específico, no painel Animação, selecione o quadro e, no painel Camadas, oculte a camada desejada.

Como adicionar uma nova camada sempre que um quadro é criado

Você pode usar o comando Criar Novas Camada para Cada Novo Quadro para adicionar automaticamente uma nova camada à imagem sempre que criar um novo quadro. A nova camada fica visível no novo quadro, mas permanece oculta nos demais. O uso dessa opção poupa tempo durante o processo de criação de uma animação que requer a inclusão de um novo elemento visual em cada quadro.

1 (Photoshop Extended) Coloque o painel Animação no modo de quadro de animação.

2 No menu do painel Animações, escolha Criar Nova camada para Cada Novo Quadro.

Uma marca de seleção indica que a opção está ativada.

Especificação de um tempo de retardo em quadros de animação

É possível especificar um *atraso*, ou seja, o tempo durante o qual um quadro é exibido, para quadros individuais ou para vários quadros de uma animação. O tempo de atraso é exibido em segundos. Frações de segundo são exibidas como valores decimais. Por exemplo, um quarto de segundo é especificado como 0,25. Se você definir uma faixa no quadro atual, todos os quadros criados depois disso memorizarão e aplicarão esse valor de atraso.

1 (Photoshop Extended) Coloque o painel Animação no modo de quadro de animação.

2 Selecione um ou mais quadros.

3 No painel Animações, clique no valor de Atraso, abaixo do quadro selecionado, para visualizar o menu pop-up.

4 Especifique o atraso:

- Escolha um valor no menu pop-up. (O último valor usado aparece na parte inferior do menu.)
- Escolha Outro, digite um valor na caixa de diálogo Definir atraso do quadro e clique em OK. Ao selecionar vários quadros, o valor de retardo especificado para um deles é aplicado a todos os outros.

Escolha de um método de disposição

O método de disposição de quadros especifica se o quadro atual deve ser descartado antes da exibição do quadro seguinte. Selecione um método de disposição em animações que incluam transparência de plano de fundo para especificar se o quadro atual ficará visível através das áreas transparentes do quadro seguinte.



Métodos de disposição de quadros
A. *Quadro com transparência de plano de fundo, usando a opção Restaurar para Plano de Fundo* ***B.*** *Quadro com transparência de plano de fundo, usando a opção Não Dispor*

O ícone do Método de Disposição indica se o quadro está definido para Não Dispor ou Dispor . (Nenhum ícone aparece quando a opção de método de disposição está definida como Automático.)

1 (Photoshop Extended) Coloque o painel Animação no modo de quadro de animação.

2 Selecione um ou mais quadros para os quais escolher um método de disposição.

3 Com o botão direito do mouse (Windows) ou com a tecla Control (Mac OS) pressionada, clique na miniatura do quadro para visualizar o menu de contexto Método de Disposição.

4 Escolha um método de disposição:

Automático Determina automaticamente um método de disposição para o quadro atual, descartando o quadro atual se o seguinte incluir transparência de camada. Para a maioria das animações, a opção Automático (padrão) produz os resultados desejados.

Nota: *para permitir que o Photoshop preserve os quadros que incluem transparência, selecione Disposição Automática ao usar a opção de otimização Remoção de Pixel Redundante.*

Não Dispor Preserva o quadro atual à medida que o quadro seguinte é adicionado à exibição. É possível exibir o quadro atual (e os anteriores) através das áreas transparentes do quadro seguinte. Use um navegador para ter uma visualização precisa de uma animação com a opção Não Dispor.

Dispor Descarta o quadro atual da exibição antes de mostrar o quadro seguinte. Apenas um quadro é exibido por vez (e o quadro atual não aparece através das áreas transparentes do quadro seguinte).

Especificação de looping em quadros de animação

Selecione uma opção de looping para especificar quantas vezes a seqüência de animação é repetida durante a reprodução.

1 (Photoshop Extended) Coloque o painel Animação no modo de quadro de animação.

2 No canto inferior esquerdo do painel Animação, clique na caixa Seleção de opções de looping.

3 Selecione uma opção de looping: Uma vez, Três vezes, Sempre ou Outra.

4 Ao selecionar Outro, digite um valor na caixa de diálogo Definir Total de Loops e clique em OK.

Nota: *as opções de looping também podem ser definidas na caixa de diálogo Salvar Para a Web e Dispositivos. Para obter mais informações, consulte Visão geral de Salvar Para a Web e Dispositivos.*

Mais tópicos da Ajuda

"Como salvar um arquivo no formato GIF" na página 433

"Formato PSD (Photoshop)" na página 437

Exclusão de uma animação inteira

1 (Photoshop Extended) Coloque o painel Animação no modo de quadro de animação.

2 No menu do painel Animação, selecione Excluir animação.

Criação de animações de linha de tempo (Photoshop Extended)

Fluxo de trabalho de animações de linha de tempo (Photoshop Extended)

Para animar o conteúdo da camada no modo de linha de tempo (e não no modo de quadro), no painel Animação, defina os quadros principais, movendo o indicador da hora atual para uma hora/quadro diferente, e modifique a posição, a opacidade ou o estilo do conteúdo da camada. O Photoshop adiciona ou modifica automaticamente uma série de quadros entre dois quadros existentes, variando as propriedades da camada (posição, opacidade e estilos) igualmente nos novos quadros para criar a ilusão de movimento ou transformação.

Por exemplo, para fazer uma camada desaparecer gradualmente, defina a opacidade no quadro inicial como 100% e, no painel Animação, clique em Interrupção de opacidade para a camada. Mova o indicador da hora atual para a hora/quadro do quadro final e defina a opacidade da mesma camada como 0%. O Photoshop Extended interpola automaticamente os quadros entre o primeiro e o último, e a opacidade da camada é reduzida igualmente nos novos quadros.

Além de permitir que o Photoshop interpole os quadros em uma animação, é possível também criar uma animação feita à mão livre, quadro por quadro, pintando em uma camada de vídeo em branco.

Para criar uma animação no formato SWF, use o Adobe Flash, o Adobe After Effects ou o Adobe Illustrator.

Para criar uma animação com base em linha de tempo no Photoshop Extended, use o fluxo de trabalho geral a seguir.

1. Crie um novo documento.

Especifique o tamanho e os conteúdos do plano de fundo. Veja se as proporções de pixel e as dimensões são apropriadas para a saída da animação. O modo de cores deve ser RGB. A menos que haja um motivo especial para fazer alterações, deixe a resolução como 72 pixels/pol., a profundidade de bits como 8 bpc e a proporção de pixel como quadrado.

2. Especifique as configurações de linha de tempo do documento no menu do painel Animação.

Especifique a duração e a velocidade do quadro. Consulte "Como especificar a duração de linha de tempo e a velocidade do quadro (Photoshop Extended)" na página 491.

3. Adicione uma camada.

Adicione uma destas opções:

- Uma nova camada para incluir conteúdo.
- Uma nova camada de vídeo para incluir conteúdo de vídeo.
- Uma nova camada de vídeo em branco para clonar o conteúdo ou criar animações feitas à mão livre.

4. Adicione um conteúdo à camada.

5. (Opcional) Adicione uma máscara de camada.

Uma máscara de camada pode ser usada para revelar apenas uma parte do conteúdo da camada. Pode-se animar a máscara da camada para revelar diferentes partes do conteúdo da camada com um tempo específico. Consulte "Como adicionar máscaras de camada" na página 287.

6. Mova o indicador da hora atual para a hora ou o quadro em que será definido o primeiro quadro principal.

Consulte "Uso de quadros principais para animar propriedades de camada (Photoshop Extended)" na página 517.

7. Ative a função de quadro principal para uma propriedade de camada.

Clique no triângulo ao lado do nome da camada. Um triângulo invertido exibe as propriedades da camada. Em seguida, clique no cronômetro para definir o primeiro quadro principal da propriedade da camada que deseja animar. Pode-se definir quadros principais para mais de uma propriedade de camada por vez.

8. Mova o indicador da hora atual e altere a propriedade da camada.

Mova o inficador de hora atual para a hora ou o quadro no qual a propriedade da camada é alterada. Execute um ou mais destes procedimentos:

- Altere a posição da camada para mover o conteúdo da camada.
- Altere a opacidade da camada para fazer o conteúdo aparecer ou desaparecer gradualmente.
- Altere a posição de uma máscara de camada para revelar diferentes partes da camada.
- Ative ou desative uma máscara da camada.

Para alguns tipos de animação, por exemplo, alterar a cor de um objeto ou modificar completamente o conteúdo de um quadro, é necessário usar camadas adicionais com um novo conteúdo.

Nota: *Para animar formas, anima a máscara de vetor, em vez de animar a máscara de forma, usando o Cronômetro de Variação de Tempo para Posição da Máscara de Vetor ou Ativar Máscara de Vetor.*

9. Adicione outras camadas com conteúdo e edite as propriedades conforme necessário.

10. Mova ou apare a barra de duração da camada para especificar quando uma camada é exibida na animação.

Consulte "Como especificar quando uma camada é exibida em um vídeo ou uma animação (Photoshop Extended)" na página 504 e "Defina a área da linha de tempo para visualização (Photoshop Extended)" na página 522.

11. Visualize a animação.

Use os controles no painel Animação para reproduzir a animação conforme ela for criada. Em seguida, visualize a mesma animação no navegador da Web. É possível também visualizar a animação na caixa de diálogo Salvar Para a Web e Dispositivos. Consulte "Visualização de animações de linha de tempo e de vídeo (Photoshop Extended)" na página 523.

12. Salve a animação.

É possível salvar a animação como GIF animado, usando o comando Salvar Para a Web e Dispositivos, ou como uma seqüência de imagens ou um vídeo usando o comando Renderização em Vídeo. Também é possível salvá-la no formato PSD, que pode ser importado para o Adobe After Effects.

Mais tópicos da Ajuda

"Alternar os modos de animação (Photoshop Extended)" na página 491

"Escolha do método de interpolação (Photoshop Extended)" na página 518

"Criação de animações à mão livre (Photoshop Extended)" na página 520

Uso de quadros principais para animar propriedades de camada (Photoshop Extended)

Você pode animar diferentes propriedades da camada, como Posição, Opacidade e Estilo. Cada alteração pode ocorrer independentemente de, ou juntamente com, outras alterações. Se quiser animar diferentes objetos independentemente, é melhor criá-los em camadas separadas.

Para assistir a um vídeo sobre propriedades de animação de camadas, consulte www.adobe.com/go/vid0024_br.

Veja a seguir alguns exemplos de como é possível animar propriedades da camada:

- É possível animar a posição adicionando um quadro principal à propriedade Posição e, em seguida, movendo o indicador da hora atual e arrastando a camada na janela do documento.
- É possível animar a opacidade de uma camada adicionando um quadro principal à propriedade Opacidade e, em seguida, movendo o indicador da hora atual e alterando a opacidade da camada no painel Camadas.
- Você pode animar propriedades 3D, como a posição de objeto e câmera. (Para obter mais informações, consulte "Criar animações 3D (Photoshop Extended)" na página 561.)

Para animar uma propriedade usando quadros principais, é preciso definir pelo menos dois quadros principais para essa propriedade. Caso contrário, as alterações feitas à propriedade da camada permanecerão em vigor pela duração da camada.

Cada propriedade da camada possui um ícone de Cronômetro de Variação de Tempo no qual você clica para começar a animação. Quando o cronômetro está ativado para uma propriedade específica, o Photoshop define automaticamente novos quadros principais sempre que você altera a hora atual e o valor da propriedade. Quando o cronômetro está desativado para uma propriedade, a propriedade não possui nenhum quadro principal. Se você digitar um valor para uma propriedade da camada enquanto o cronômetro estiver desativado, o valor permanecerá em vigor pela duração da camada. Se o cronômetro for desativado, você excluirá permanentemente todos os quadros principais daquela propriedade.

Escolha do método de interpolação (Photoshop Extended)

Interpolação (às vezes chamada de *transição*) descreve o processo de preenchimento de valores desconhecidos entre dois valores conhecidos. Em vídeos e filmes digitais, a interpolação geralmente significa gerar novos valores entre dois quadros principais. Por exemplo, para mover um elemento gráfico 50 pixels para a esquerda em 15 quadros, é preciso definir a posição do elemento gráfico no primeiro e no 15º quadro e marcá-los como quadros principais. O Photoshop interpola os quadros entre os dois quadros principais. A interpolação entre os quadros principais pode ser usada para animar o movimento, a opacidade, os estilos e a iluminação global.

No painel Animação, a aparência do quadro principal depende do método de interpolação escolhido para a faixa entre os quadros principais.

Quadro Principal Linear Altera uniformemente a propriedade animada de um quadro principal para outro. (A única exceção é a propriedade Posição da Máscara de Camada que alterna entre estados ativados e desativados abruptamente.)

Manter Quadro Principal Mantém a configuração da propriedade atual. Esse método de interpolação é útil para efeitos de estroboscópio ou quando você quiser que camadas apareçam ou desapareçam de repente.

Para escolher o método de interpolação de um quadro principal, execute o seguinte procedimento:

1 No painel Animação, selecione um ou mais quadros principais.

2 Siga um destes procedimentos:

- Clique com o botão direito do mouse no quadro principal selecionado e escolha Interpolação Linear ou Manter Interpolação no menu de contexto.
- Abra o menu do painel Animação e escolha Interpolação do quadro principal > Linear ou Interpolação do quadro principal > Manter.

Mais tópicos da Ajuda

"Uso de quadros principais para animar propriedades de camada (Photoshop Extended)" na página 517

Criação de animações a partir de transições de formas

Como mover o indicador da hora atual para um quadro principal (Photoshop Extended)

Depois de definir o quadro principal inicial para uma propriedade, o Photoshop exibe o navegador do quadro principal, que pode ser usado para mover de um quadro principal ao outro ou para definir ou remover quadros principais. Quando o diamante do navegador do quadro principal estiver ativo (amarelo), o indicador da hora atual fica exatamente no quadro principal dessa propriedade de camada. Quando o diamente do navegador do quadro principal estiver inativo (cinza), o indicador da hora atual fica entre os quadros principais. Quando setas aparecem em cada lado da caixa do navegador do quadro principal, existem outros quadros principais para essa propriedade em ambos lados da hora atual.

❖ Clique em uma seta do navegador do quadro principal. A seta à esquerda move o indicador da hora atual para o quadro principal anterior. A seta à direita move o indicador da hora atual para o próximo quadro principal.

Seleção de quadros principais (Photoshop Extended)

❖ No painel Animação, siga um destes procedimentos:

- Para selecionar um quadro principal, clique no ícone do quadro principal.
- Para selecionar vários quadros principais, clique com a tecla Shift pressionada nos quadros principais ou arraste um marcador de seleção ao redor dos quadros principais.
- Para selecionar todos os quadros principais de uma propriedade de camada, clique no nome da propriedade de camada ao lado do ícone do cronômetro.

Como mover quadros principais (Photoshop Extended)

1 Selecione um ou mais quadros principais.

2 Arraste qualquer um dos ícones de quadro principal selecionados para a hora desejada. (Se você selecionou vários quadros principais, eles se movimentam como um grupo e mantêm o mesmo espaçamento de tempo.)

Para expandir ou compactar o espaçamento de vários quadros principais, arraste o primeiro ou o último quadro principal na seleção com a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) pressionada. O quadro principal na extremidade oposta da seleção permanece no lugar à medida que você arrasta, reduzindo ou aumentando a velocidade da animação.

Cópia e colagem de quadros principais (Photoshop Extended)

Você pode copiar quadros principais de uma propriedade (como Posição) para a mesma propriedade em qualquer camada. Quando você cola quadros principais, eles refletem o deslocamento copiado do indicador da hora atual.

É possível copiar quadros principais a partir de apenas uma camada por vez. Quando você cola quadros principais em outra camada, eles aparecem na propriedade correspondente na camada de destino. O primeiro quadro principal aparece na hora atual, e os outros quadros principais seguem em uma ordem relativa. Os quadros principais permanecem selecionados após a colagem, para que seja possível movê-los imediatamente na linha de tempo.

Nota: *você pode copiar e colar quadros principais entre mais de uma propriedade por vez.*

1 No painel Animação, mostre a propriedade de camada que contém os quadros principais que você deseja copiar.

2 Selecione um ou mais quadros principais.

3 Clique com o botão direito do mouse em um quadro principal selecionado e escolha Copiar Quadros Principais.

4 No painel Animação que contém a camada de destino, mova o indicador da hora atual para o ponto em que deseja que os quadros principais sejam exibidos.

5 Selecione a camada de destino.

6 Abra o menu do painel Animação e escolha Colar quadros principais.

Exclusão de quadros principais (Photoshop Extended)

❖ Selecione um ou mais quadros principais e siga um destes procedimentos:

- Clique com o botão direito do mouse (Windows) ou com a tecla Control (Mac OS) em um quadro principal selecionado e escolha Excluir Quadros Principais no menu de contexto.
- No menu da painel Animações, escolha Excluir Quadros Principais.

Criação de animações à mão livre (Photoshop Extended)

É possível adicionar uma camada de vídeo em branco ao documento para criar animações à mão livre quadro por quadro. Ao adicionar uma camada de vídeo em branco acima de uma camada de vídeo e ajustar a opacidade dessa camada, pode-se ver o conteúdo da camada de vídeo abaixo. Isso permite rotoscopiar o conteúdo da camada de vídeo pintando ou desenhando na camada de vídeo em branco. Consulte também “Pintura de quadros em camadas de vídeo (Photoshop Extended)” na página 500.

***Nota:** se estiver animando vários elementos independentes, crie conteúdo separado em diferentes camadas de vídeo em branco.*

1 Crie um novo documento.

2 Adicione uma camada de vídeo em branco.

3 Pinte ou adicione conteúdo à camada.

4 (Opcional) Clique no botão Alternar Transparências para ativar as transparências.

5 Mova o indicador da hora atual para o próximo quadro.

6 Pinte ou adicione conteúdo à camada em uma posição um pouco diferente do conteúdo no quadro anterior.

É possível adicionar um quadro de vídeo em branco, duplicar um quadro ou excluir um quadro da camada de vídeo em branco, escolhendo Camada > Camadas de Vídeo e o comando apropriado.

Ao criar mais quadros à mão livre, para visualizar a animação, pode-se arrastar o indicador da hora atual ou usar os controles de execução no painel Animação.

Como inserir, excluir ou duplicar quadros de vídeo em branco (Photoshop Extended)

Um quadro de vídeo em branco pode ser adicionado ou removido de uma camada de vídeo em branco. Pode-se também duplicar quadros existentes (pintados) em camadas de vídeo em branco.

1 No painel Animação, selecione a camada de vídeo em branco e, em seguida, mova o indicador da hora atual para o quadro desejado.

2 Escolha Camada > Camadas de Vídeo e, em seguida, escolha uma das seguintes opções:

Inserir Quadro em Branco Insere um quadro de vídeo em branco na camada de vídeo em branco selecionada na hora atual.

Excluir Quadro Exclui o quadro de vídeo na camada de vídeo em branco selecionada na hora atual.

Duplicar Quadro Adiciona uma cópia do quadro de vídeo na hora atual na camada de vídeo em branco selecionada.

Especificação das configurações de transparência (Photoshop Extended)

O modo transparência exibe o conteúdo desenhado no quadro atual, além do desenhado nos quadros adjacentes. Esses quadros adicionais aparecerão na opacidade especificada para distingui-los do quadro atual. O modo Transparência é útil para desenhar animações quadro a quadro, pois ele oferece os pontos de referência para posições de traçado e outras edições.

As configurações de transparência especificam como os quadros anteriores e posteriores são exibidos quando a opção Transparências está ativada no painel Animação. (Consulte“Visão geral do painel Animação” na página 487.)

1 Abra o menu do painel Animação e escolha Configurações da transparência.

2 Especifique as opções para o seguinte:

Contagem da Transparência Especifica quantos quadros anteriores e posteriores são exibidos. Nas caixas de texto, digite os valores de Quadros Antes (quadros anteriores) e de Quadros Após (quadros posteriores).

Espaçamento do Quadro Especifica o número de quadros entre os quadros exibidos. Por exemplo, o valor 1 exibe quadros consecutivos e o valor 2 exibe os traçados a cada dois quadros.

Opacidade Máx. Define a porcentagem de opacidade para os quadros imediatamente anteriores e posteriores à hora atual.

Opacidade Mín. Define a porcentagem de opacidade para os últimos quadros dos conjuntos anteriores e posteriores de quadros de transparência.

Modo de Mesclagem Define a aparência das áreas em que os quadros se sobrepõem.

A



B



C



Transparências
***A.** Quadro atual com um quadro posterior* ***B.** Quadro atual com um quadro anterior e outro posterior* ***C.** Quadro atual com um quadro anterior*

Mais tópicos da Ajuda

"Descrições de modo de mesclagem" na página 316

Abertura de uma animação de várias camadas

É possível abrir animações que foram salvas em versões anteriores do Photoshop como arquivos Photoshop (PSD) de várias camadas. Essas camadas são inseridas no painel Animação de acordo com sua ordem de empilhamento, com a camada inferior tornando-se o primeiro quadro.

1 Escolha Arquivo > Abrir e selecione o arquivo Photoshop a ser aberto.

2 No painel Camadas, selecione as camadas que deseja para a animação e, no menu do painel Animação, escolha Criar quadros a partir de camadas.

É possível editar a animação, usar o comando Salvar para a Web e Dispositivos para salvar um GIF animado ou usar o comando Renderização em Vídeo para salvar a animação como um filme do QuickTime.

Visualização de vídeo e animações

Visualização de um quadro de animação

1 Siga um destes procedimentos:

- No painel Animação, clique no botão Reproduzir .
- Use a barra de espaço para reproduzir e pausar a animação.

A animação é exibida na janela de documentos. A animação se repetirá indefinidamente, a menos que outro valor de repetição tenha sido especificado na caixa de diálogo Opções de Execução.

2 Para interromper a animação, clique no botão Parar .

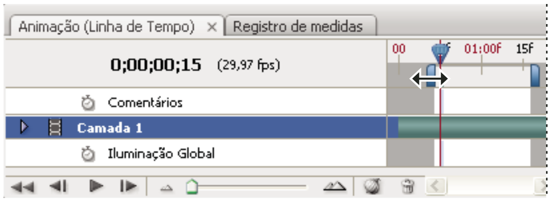
3 Para retroceder a animação, clique no botão Seleciona o Primeiro Quadro .

Nota: *para obter uma visualização mais precisa da animação e sua duração, visualize-a em um navegador da Web. No Photoshop, abra a caixa de diálogo Salvar Para a Web e clique no botão Visualizar no Navegador. Use os comandos Parar e Recarregar para interromper ou reproduzir a animação.*

Defina a área da linha de tempo para visualização (Photoshop Extended)

1 Para definir a duração da linha de tempo que deseja exportar ou visualizar, execute um dos seguintes procedimentos no painel Animações:

- Arraste uma das extremidades da barra de área de trabalho.



Arrastar uma das extremidades da barra de área de trabalho

- Arraste a barra da área de trabalho sobre a seção que deseja visualizar.
- Mova o indicador da hora atual para a hora ou o quadro desejado. No menu do painel Animação, escolha Definir início da área de trabalho ou Definir fim da área de trabalho.

2 (Opcional) Para remover as partes da linha de tempo que não estão na área de trabalho, no menu do painel Animação, escolha Fazer duração do documento corresponder à área de trabalho.

Mais tópicos da Ajuda

"Como especificar a duração de linha de tempo e a velocidade do quadro (Photoshop Extended)" na página 491

Visualização de animações de linha de tempo e de vídeo (Photoshop Extended)

O vídeo ou a animação podem ser visualizados na janela do documento. O Photoshop usa a RAM para visualizar o vídeo ou a animação durante a sessão de edição. Ao reproduzir ou arrastar para visualização, os quadros são automaticamente colocados em cache para uma execução mais rápida na próxima vez que forem reproduzidos. Os quadros em cache são indicados pela barra verde na área de trabalho do painel Animação. O número de quadros em cache depende da quantidade de RAM disponível para o Photoshop.

Visualização de animações de linha de tempo e de vídeo (Photoshop Extended)

❖ Siga um destes procedimentos:

- Na linha de tempo, arraste o indicador da hora atual.
- Use os botões de execução na parte inferior do painel Animação.
- Pressione a barra de espaço para reproduzir ou interromper a execução.

para ter uma visualização mais precisa da animação criada para a Web, visualize-a em um navegador da Web. Use os comandos Interromper e Recarregar para interromper ou reproduzir a animação. Abra a caixa de diálogo Salvar para a Web e dispositivos e clique no botão Visualizar no navegador.

Visualização de áudio para camadas de vídeo (Photoshop Extended)

Ao ativar as pré-visualizações de áudio para camadas de vídeo, o Photoshop Extended inclui o áudio em arquivos exportados para o formato QuickTime Movie. (Consulte “Exportar arquivos de vídeo ou seqüências de imagens” na página 526.)

No painel Animação, siga um destes procedimentos:

- Para ativar ou desativar as pré-visualizações de áudio de uma camada de vídeo específica, clique no ícone de alto-falante dessa camada .
- Para habilitar ou desabilitar visualizações de áudio para um documento inteiro, clique no ícone de alto-falante à direita dos botões de execução na parte inferior do painel.

Ativação de salto de quadro (Photoshop Extended)

O Photoshop Extended pode ignorar quadros fora do cache para obter a execução em tempo real.

❖ Com o painel Animação no modo de animação de linha de tempo, clique no ícone de opções do painel e escolha Permitir Salto de Quadro.

Visualização do documento em um monitor de vídeo

O plug-in Visualização de vídeo permite visualizar o quadro atual especificado na linha de tempo Animação (ou em qualquer imagem aberta no Photoshop) via FireWire (IEEE 1394) na tela de um dispositivo, como um monitor de vídeo. Também é possível ajustar as proporções para aprimorar a exibição de imagens.

Nota: *Os sistemas operacionais de 64 bits, você deve usar a versão de 32 bits do Photoshop para acessar o plug-in Pré-visualização de Vídeo.*

O plug-in Visualização de Vídeo oferece suporte a imagens RGB, em tons de cinza e indexadas. (O plug-in converte imagens de 16 bpc em 8 bpc.) O plug-in Visualização de Vídeo não oferece suporte para canais alfa. Transparências são exibidas em preto.

Nota: *o plug-in Visualização de Vídeo não bloqueia o dispositivo de vídeo. Quando o Photoshop está em segundo plano no computador e outro aplicativo assume o primeiro plano, a visualização é desativada, e o dispositivo é bloqueado de forma que outros aplicativos também possam usá-lo para visualização.*

1 Conecte um dispositivo de vídeo, como um monitor de vídeo, ao computador via FireWire (IEEE 1394).

2 Com um documento aberto no Photoshop, siga um destes procedimentos:

- Para não definir opções de saída para a visualização do documento em um dispositivo, escolha Arquivo > Exportar > Enviar Visualização de Vídeo para Dispositivo. É possível ignorar as etapas restantes deste procedimento.
- Para definir opções de saída antes de visualizar o documento no dispositivo, escolha Arquivo > Exportar > Visualização de Vídeo.

A caixa de diálogo Visualização de Vídeo é exibida. Um alerta é exibido quando as proporções de pixel do documento não correspondem às configurações de proporções do dispositivo de vídeo.

Nota: *o comando Enviar Visualização de Vídeo para Dispositivo usa as configurações anteriores na caixa de diálogo Visualização de Vídeo.*

3 Em Configurações de Dispositivo, especifique opções para o dispositivo que exibirá a imagem:

- (Mac OS) Para especificar um modo de saída, selecione NTSC ou PAL. Se o modo de saída e o dispositivo não corresponderem (por exemplo, especificando NTSC para o modo de saída e conectando a um dispositivo no modo PAL), manchas pretas aparecerão na visualização.
- Para especificar as proporções do dispositivo de vídeo, escolha Padrão (4:3) ou Tela Panorâmica (16:9) no menu Proporções.

Nota: *a configuração de Proporções determina as opções de posicionamento disponíveis.*

4 Em Opções da Imagem, escolha uma opção de posicionamento para determinar como a imagem é exibida no dispositivo de vídeo:

Centro Posiciona o centro da imagem no centro da tela, cortando as partes que não se ajustarem às margens de exibição do dispositivo de visualização de vídeo.

Pillarbox Apresenta uma imagem de 4:3 em uma tela de 16:9, com o centro da imagem no centro da tela e com faixas cinzas à esquerda e à direita dessa imagem. Essa opção apenas estará disponível se a opção Tela Panorâmica (16:9) for escolhida para proporções.

Cortar para 4:3 Apresenta uma imagem de 16:9 em uma tela de 4:3, com o centro da imagem no centro da tela e sem causar distorção, cortando as margens esquerda e direita do quadro que não se ajustarem às margens de exibição do dispositivo de visualização de vídeo. Essa opção apenas estará disponível se a opção Padrão (4:3) for escolhida para proporções.

Letterbox Dimensiona uma imagem de 16:9 para ajustá-la a uma tela de 4:3. Faixas cinzas aparecerão nas partes superior e superior da imagem por causa da diferença de proporções entre a imagem de 16:9 e a tela de 4:3. Isso preserva as proporções da tela sem cortar ou distorcer a imagem. Essa opção apenas estará disponível se a opção Padrão (4:3) for escolhida para proporções.

Cortar para 14:9/Letterbox Apresenta uma imagem em tela panorâmica cortada com base em proporções de 14:9 e exibindo faixas pretas nas partes superior e inferior da imagem (quando visualizadas em uma tela de 4:3) ou nas laterais esquerda e direita (quando visualizadas em uma tela de 16:9). Isso preserva as proporções da tela sem distorcer a imagem.

5 Escolha uma opção no menu Tamanho da Imagem para controlar se os pixels do documento são dimensionados de acordo com a tela do dispositivo:

Não Dimensionar Não aplica o dimensionamento vertical à imagem. A imagem será cortada se sua altura for maior que a altura da tela de vídeo.

Dimensionar para Ajustar ao Quadro Aumenta ou diminui a altura e a largura da imagem de modo proporcional para ajustá-la ao quadro de vídeo. Com essa opção, uma imagem de 16:9 é apresentada em uma tela de 4:3 como letterbox, enquanto uma imagem de 4:3 é apresentada em uma tela de 16:9 como pillarbox.

6 Marque a caixa de seleção Aplicar Proporções de Pixel à Visualização para exibir a imagem usando as proporções de pixel (não quadrado) do documento. Cancele essa opção para exibir a imagem exatamente como no monitor do computador (pixel quadrado).

Por padrão, a caixa de seleção Aplicar Proporções de Pixel à Visualização está marcada para manter as proporções de pixel da imagem. De modo geral, essa opção poderá ser desmarcada se as proporções de pixel do documento forem consideradas quadradas e se você quiser visualizar a imagem exatamente como em um monitor de computador (pixel quadrado).

7 Clique em OK para exportar o documento para a tela do dispositivo.

Salvar e exportar vídeos e animações

Formatos de exportação de vídeo e animação

É possível salvar animações como arquivos GIF para visualizar na Web. No Photoshop Extended, os vídeos e as animações podem ser salvas como QuickTime Movie ou arquivos PSD. Se você não estiver renderizando o trabalho para vídeo, é recomendável salvá-lo como PSD, pois ele preserva as edições e salva o arquivo em um formato com suporte em aplicativos de vídeo digital da Adobe e muitos aplicativos de edição de filme cinematográfico.

Otimização de quadros de animação

Após a conclusão de uma animação, convém otimizá-la para download eficaz em um navegador da Web. É possível otimizar uma animação de duas maneiras:

- Otimize todos os quadros de forma a incluir apenas as áreas que são modificadas em cada um. Isso reduz muito o tamanho de um arquivo GIF animado.
- Se a animação estiver sendo salva como imagem GIF, otimize-a como faria com qualquer outra imagem GIF. Uma técnica especial de pontilhamento é aplicada a animações para garantir que os padrões de pontilhamento permaneçam consistentes em todos os quadros e para impedir oscilações durante a reprodução. Devido a essas funções adicionais de otimização, talvez seja necessário mais de tempo para otimizar um GIF animado do que um GIF padrão.

Durante o processo de otimização de cores em uma animação, use a paleta Adaptável, Perceptual ou Seletivo. Isso garante que as cores sejam consistentes em todos os quadros.

1 (Photoshop Extended) Coloque o painel Animação no modo de quadro de animação.

2 No menu do painel Animação, escolha Otimizar animação.

3 Defina as seguintes opções:

Caixa Delimitadora Recorta cada quadro para a área que foi alterada em comparação ao quadro anterior. Os arquivos de animação criados com essa opção são menores, mas não são compatíveis com editores GIF, que não aceitam a opção. (Essa opção é selecionada por padrão e é recomendada.)

Remoção de Pixel Redundante Torna todos os pixels transparentes em um quadro idêntico ao anterior. A opção Transparência no painel Otimizar deve estar selecionada para que a remoção de pixels redundantes funcione. (Essa opção é selecionada por padrão e é recomendada.)

Importante: *defina o método de disposição de quadros como Automático ao usar a opção Remoção de Pixel Redundante.* *(Consulte "Escolha de um método de disposição" na página 514.)*

4 Clique em OK.

Como achatar quadros em camadas

Ao achatar quadros em camadas, uma única camada é criada para cada quadro em uma camada de vídeo. Isso pode ser útil, por exemplo, se você estiver exportando os quadros de vídeo individuais como arquivos de imagem separados ou estiver planejando usar o vídeo como um objeto estático em uma pilha de imagens.

1 No painel Animação ou Camadas, selecione a camada de vídeo.

2 No menu do painel Animação, escolha a opção Achatar quadros em camadas.

Mais tópicos da Ajuda

"Pilhas de imagens (Photoshop Extended)" na página 582

Exportar arquivos de vídeo ou seqüências de imagens

Na versão padrão do Photoshop, você pode exportar seqüências de imagem ou QuickTime. No Photoshop Extended, é possível exportar animações de linha de tempo com camadas de vídeo.

Para assistir a um vídeo sobre seqüências de imagens, consulte www.adobe.com/go/vid0026_br

1 Escolha Arquivo > Exportar > Aplicar Acabamento em Vídeo.

2 Na caixa de diálogo Aplicar Acabamento em Vídeo, digite um nome para a seqüência de imagens ou de vídeo.

3 Clique no botão da Pasta Selecionada e vá para o local dos arquivos exportados.

Para criar uma nova pasta para conter o arquivo exportado, selecione a opção Criar Nova Subpasta e digite um nome para a subspasta.

4 Em Opções de Arquivo, selecione Exportar QuickTime ou Seqüência de Imagens. Em seguida, escolha um formato de arquivo no menu pop-up.

5 (Opcional) Clique em Configurações para especificar opções específicas do formato.

6 (Opcional) Se você escolher Seqüência de Imagens na etapa 4, especifique os números de Início e de Dígitos. (Essas opções especificam o sistema de numeração dos arquivos exportados.) Use o menu pop-up Tamanho para especificar as dimensões de pixel para os arquivos exportados.

7 Em Intervalo, selecione uma destas opções:

Todos os Quadros Renderiza todos os quadros no documento do Photoshop.

No Quadro e Fora do quadro Especifique a seqüência de quadros para renderização.

Quadros Selecionados Atualmente Renderiza os quadros selecionados pela barra da área de trabalho no painel Animação.

8 (Opcional) Especifique as opções de renderização:

Canal Alfa Especifica como os canais alfa são renderizados. (Essa opção só está disponível com formatos que suportam canais alfa, como PSD ou TIFF). Selecione Nenhum para ignorar o canal alfa, Exato-Sem Remate para incluir o canal ou uma das opções pré-multiplicadas para misturar uma cor fosca com os canais de cor.

Velocidade do Quadro Determina quantos quadros são criados para cada segundo do vídeo ou da animação. A opção Velocidade do Quadro do Arquivo reflete a taxa no Photoshop. Se estiver exportando para um padrão de vídeo diferente (de NTSC para PAL, por exemplo), escolha a taxa apropriada no menu pop-up.

9 Clique em Renderizar.

Mais tópicos da Ajuda

"Salvar e exportar imagens" na página 418

"Interpretação da seqüência de imagens de vídeo" na página 499

Formatos de arquivo de exportação do QuickTime

3G Um formato de arquivo desenvolvido para dispositivos móveis de terceira geração.

FLC Um formato de animação reproduzir animações geradas por computador em estações de trabalho, Windows e Mac OS. Esse formato também é conhecido como FLI.

FLV (Flash Video) Abode ®Flash®Video é o formato da Adobe para fluxo de áudio de vídeo pela Web e outras redes. (Para usar esse formato, antes você deve instalar um codificador FLV QuickTime).

QuickTime Movie A arquitetura multimídia da Apple Computer que inclui vários Codecs. (Para exportar áudio, você deve usar este formato.)

AVI AVI (Audio Video Interleave) é um formato padrão de dados de áudio e vídeo em computadores Windows.

DV Stream Um formato de vídeo com compressão intraquadro que usa a interface FireWire (IEEE 1394) para transferir vídeo para sistemas de edição não-lineares.

Seqüência de Imagens Uma seqüência de imagens estáticas que pode residir em uma pasta e usar o mesmo padrão numérico e alfanumérico de nome de arquivo (como Sequencia1, Sequencia2, Sequencia3 e assim por diante).

MPEG-4 Um padrão multimídia para fornecer fluxos de áudio e de vídeo em diversas larguras de banda.

Nota: *O Photoshop também oferece suporte a formatos de terceiros, como Codecs Avid AVR, entretanto, os Codecs do QuickTime necessários devem ser instalados.*

Funcionamento dos Quadros Principais do QuickTime

Na terminologia do QuickTime, o termo *quadros principais* se refere a algo diferente dos quadros principais das animações no Photoshop. No QuickTime, os quadros principais ocorrem em intervalos regulares no filme e são armazenados como quadros completos. Cada quadro intermediário que separa os quadros principais é comparado ao quadro anterior e somente os dados alterados são armazenados. O uso de quadros principais reduz muito o tamanho do filme e aumenta a memória exigida para editar e renderizar um filme. Intervalos mais curtos entre os quadros principais possibilitam uma busca mais rápida e a reprodução invertida, mas pode aumentar muito o tamanho do arquivo.

Configurações de exportação 3G

Para obter mais informações sobre configurações 3G, pesquise por 3G no site da Apple Computer.

Formato de arquivo 3GPP e 3GPP2 são padrões para criação, distribuição e reprodução de multimídia em redes sem fio da terceira geração de alta velocidade. 3GPP é para redes GSM e 3GPP2 é para redes CDMA 2000. 3GPP (Mobile MP4), 3GPP2 (EZmovie) e AMC (EZmovie) são para redes específicas. 3GPP (Mobile MP4) é para serviços 3G i-motion da NTT DoCoMo. 3GPP2 (EZmovie) é para serviços de rede 3G da KDDI. AMC (EZmovie) é para assinantes da KDDI com dispositivos habilitados para AMC.

Vídeo Escolha Vídeo no menu pop-up abaixo do menu Formato de Arquivo e especifique o seguinte:

- **Formato de Vídeo** Selecione o codec usado durante a exportação do vídeo. Se o filme de origem tiver apenas uma faixa de vídeo e ela já estiver compactada, escolha Passagem para que não seja compactada novamente.
- **Velocidade dos Dados** Especifica os quilobits por segundo (kbps) durante a reprodução. Uma velocidade de kbps mais alta melhora a qualidade de reprodução do filme, entretanto, ela não deve ser maior que a largura de banda disponível.
- **Otimizado Para** Especifica o método de remessa desejado se você escolher H.264 no menu de Formato de Vídeo, clique em Opções de Vídeo e selecione Máxima Qualidade. Essa configuração informa ao codec quanto a taxa de dados pode variar acima e abaixo da taxa de dados escolhida.
- **Tamanho da Imagem** Especifica um padrão para enviar o arquivo a um celular. Atual mantém o tamanho do material de origem; o arquivo resultante talvez não seja reproduzido em um celular. Escolha Personalizar para especificar um tamanho não relacionado no menu.
- **Preservar Proporções de Pixel Usando** Especifica uma opção quando, ao alterar o tamanho da imagem, o filme tiver de ser redimensionado com novos valores. Letterbox dimensiona a origem proporcionalmente para caber na abertura total, adicionando barras pretas na parte superior e inferior ou nas laterais, conforme necessário. Centraliza, dimensiona e apara conforme a abertura total.
- **Velocidade do Quadro** Especifica os quadros por segundo (qps) durante a reprodução. Na maioria dos casos, o vídeo ficará melhor se você escolher um número pelo qual o número de quadros por segundo da origem pode ser dividido. Por exemplo, se a origem for capturada a 30 qps, escolha uma velocidade do quadro de 10 ou 15. Não escolha uma velocidade maior que a do material de origem.
- **Quadro Principal** Especifica a freqüência de criação de quadros principais no vídeo exportado. Uma taxa de quadros principais mais alta (número menor) melhora a qualidade do vídeo, mas aumenta o tamanho do arquivo.
- **Opções de Vídeo** Se disponível, clique no botão Opções de Vídeo para abrir a caixa de diálogo Configurações Avançadas de Vídeo 3G. Dependendo do vídeo, pode-se especificar a adição de marcadores de nova sincronização dentro dos quadros de vídeo para facilitar a recuperação de perda de pacote durante a execução de fluxo contínuo. Com vídeo H.264, também é possível acelerar o processo de compactação (para visualização, por exemplo), escolhendo Codificação Acelerada (Passagem Única). A opção padrão, Máxima Qualidade (Vários passos), permite que o codec determine quantos passos são necessários para compactar os dados da máxima qualidade.

Áudio Todas as opções de áudio são desativadas porque o Photoshop Extended não inclui áudio em arquivos 3G exportados.

Texto Todas as opções de texto são desativadas porque o Photoshop Extended não inclui controles de texto em arquivos 3G exportados.

Fluxo Contínuo Escolha Fluxo Contínuo no menu pop-up abaixo do menu Formato de Arquivo e especifique o seguinte:

- **Permitir Fluxo Contínuo** Cria um arquivo para fluxo RTSP para o QuickTime Player. (Esta opção cria uma faixa de dicas (instruções necessárias para executar um arquivo de fluxo contínuo.)

- **Otimizar para Servidor** Ajuda o servidor a processar o arquivo mais rápido, mas aumenta seu tamanho.

Avançado Escolha Avançado no menu pop-up abaixo do menu Formato de Arquivo e especifique o seguinte:

- **Restringir Distribuição** Especifica quantas vezes o arquivo pode ser reproduzido no dispositivo portátil depois do download. Também especifica as opções de validade do arquivo: defina um número de dias ou digite uma data de validade para o arquivo. Se o formato do arquivo for formato Mobile MP4 ou EZmovie, é possível restringir a distribuição de forma que, no dispositivo portátil, não seja possível enviá-lo ou copiá-lo para outro lugar.

- **Fragmentar Filme** Possibilita o download do arquivo via HTTP em pequenas partes para que a execução possa iniciar mais rápido e os arquivos grandes sejam reproduzidos no dispositivo portátil (somente um fragmento por vez, e não o filme inteiro, deve caber no dispositivo).

Configurações de exportação FLC

As seguintes opções estão disponíveis na caixa de diálogo Configurações de Exportação FLC:

Tabela de Cores Especifica a tabela de cores usando as cores do sistema Windows ou do Mac OS no filme exportado.

Movimento Define a velocidade do quadro de reprodução.

Especificação das configurações de exportação AVI

1 Na caixa de diálogo Aplicar Acabamento em Vídeo, selecione Exportação QuickTime e escolha AVI no menu pop-up.

2 Clique no botão Configurações.

3 Na caixa de diálogo Configurações AVI, veja se Vídeo está selecionado.

Importante: *As opções de som estão desabilitadas porque o Photoshop Extended não inclui áudio em arquivos AVI exportados.*

4 Em Vídeo, clique no botão Configurações e defina o seguinte:

Tipo de Compactação Escolhe o compactador de vídeo (codec) para compactar o vídeo.

Quadro por Segundo Especifica o número de imagens individuais mostradas a cada segundo. NTSC, em geral, é o formato de vídeo padrão com 29,97 qps. PAL é um formato de vídeo europeu com 25 qps. O padrão para filme 24 qps. Os filmes do QuickTime, às vezes, são criados com uma velocidade de quadro menor para reduzir a largura de banda e os requisitos de CPU.

Os filmes com velocidades maiores exibem melhor o movimento, mas têm arquivos maiores. Se você escolher uma velocidade menor que a velocidade atual do filme, os quadros serão excluídos. Se escolher um número maior que a velocidade atual do filme, os quadros existentes serão duplicados (não recomendado, já que aumenta o tamanho do arquivo sem melhorar a qualidade). Na maioria dos casos, o vídeo ficará melhor se você escolher um número pelo qual o número de quadros por segundo da origem pode ser dividido. Por exemplo, se a origem for capturada a 30 qps, escolha uma velocidade do quadro de 10 ou 15. Não escolha uma velocidade maior que a do material de origem.

Quadro Principal a Cada Especifica a freqüência do quadro principal. Uma taxa de quadros principais mais alta (número menor) melhora a qualidade do vídeo, mas aumenta o tamanho do arquivo. Com alguns compactadores, um quadro principal adicional é inserido automaticamente se houver muitas alterações na imagem de um quadro para o outro. Em geral, um quadro principal a cada cinco segundos (multiplique os quadros por segundo por cinco) é suficiente. Se você estiver criando um arquivo para fluxo de RTSP e estiver preocupado com a confiabilidade da rede de entrega, talvez seja recomendável aumentar a freqüência de quadros principais para um quadro a cada um ou dois segundos.

Limitar Velocidade a Especifica os quilobits por segundo (kbps) durante a reprodução. Uma velocidade de kbps mais alta melhora a qualidade de reprodução do filme, entretanto, ela não deve ser maior que a largura de banda disponível.

Profundidade Especifica o número de cores a serem incluídas no vídeo exportado. Esse menu não fica disponível se o codec selecionado suportar somente uma profundidade de cor.

Qualidade Se disponível, arraste o controle deslizante ou digite um valor para ajustar a qualidade da imagem de vídeo exportada e, conseqüentemente, o tamanho do arquivo. Se estiver usando o mesmo codec para capturar e exportar e tiver renderizado visualizações de uma seqüência, poderá salvar os tempos de renderização fazendo a correspondência entre configuração de qualidade de exportação e a configuração de qualidade de captura original. O aumento de qualidade acima da qualidade de captura original não melhora a qualidade, mas pode produzir um tempo maior de renderização.

Modo de Análise Especifica se o filme exportado possui campos (Entrelaçado) ou nenhum campo (Progressivo).

Proporções Especifica uma proporção de 4:3 ou 16:9 para o filme exportado.

Opções (Somente para Intel Indeo® Video 4.4) Define as opções de compactação e transparência e acesso do codec do Intel Indeo® Video 4.4.

Configurações de exportação de fluxo DV

As opções a seguir estão disponíveis na caixa de diálogo Configurações de Exportação DV:

Formato DV Especifica o formato DV ou DVCPRO para o vídeo exportado.

Formato de Vídeo Especifica o padrão de transmissão de vídeo NTSC ou PAL.

Modo de Análise Especifica se o vídeo exportado possui campos entrelaçados ou nenhum campo (Análise Progressiva).

Proporções Especifica uma proporção de 4:3 ou 16:9.

Preservar Proporções de Pixel Usando Especifica uma opção quando o filme é redimensionado com novos valores de pixel. Letterbox dimensiona a origem proporcionalmente para caber na abertura total, adicionando barras pretas na parte superior e inferior ou nas laterais, conforme necessário. Centraliza, dimensiona e apara conforme a abertura total.

Importante: *Embora a caixa de diálogo Configurações de exportação DV tenha opções de Formato de áudio, o Photoshop Extended não é compatível com a exportação de áudio em arquivos DV.*

Configurações de seqüência de imagem para a exportação do QuickTime

Geralmente, o QuickTime é usado para exportar arquivos de vídeo. No entanto, também é possível selecionar Seqüências de Imagens no menu pop-up Exportar QuickTime. Clique em Configurações para acessar as seguintes opções:

Formato Escolha um formato de arquivo para as imagens exportadas.

Quadros por Segundo Define a velocidade do quadro para a seqüência de imagens.

Inserir Espaço antes de Número Insere um espaço entre o nome e o número gerado no nome de arquivo da imagem.

Opções Se disponível, clique no botão Opções e defina opções de formato específicas.

Para obter mais informações sobre os formatos de arquivo específicos e suas opções, consulte também "Como salvar e exportar arquivos em outros formatos" na página 431 e "Formatos de arquivo" na página 436.

Especificação das configurações de exportação de MPEG-4 (Photoshop Extended)

1 Na caixa de diálogo Renderizar Vídeo, selecione Exportar QuickTime e escolha MPEG-4 no menu pop-up. Em seguida, clique em Configurações.

2 Na caixa de diálogo Configurações de Exportação MPEG-4, escolha MP4 ou MP4 (ISMA) no menu Formato de Arquivo. O formato MP4 (ISMA) garante a operabilidade com dispositivos feitos por membros da ISMA (Internet Streaming Media Alliance).

3 Em Vídeo, especifique o seguinte:

Formato de Vídeo Escolhe o codec para compactar o vídeo. Para obter a melhor qualidade na menor velocidade de dados (ou menor arquivo), recomenda-se H.264. Para reproduzir o arquivo em um dispositivo com suporte para vídeo MPEG-4, escolha MPEG-4 Basic ou MPEG-4 Improved, dependendo do dispositivo de destino. Se a faixa de vídeo do filme de origem já estiver compactada, escolha Passagem para que não seja compactada novamente.

Velocidade dos Dados Especifica os quilobits por segundo (kbps) durante a reprodução. Uma velocidade de kbps mais alta melhora a qualidade de reprodução do filme, entretanto, ela não deve ser maior que a largura de banda disponível.

Otimizado Para Especifica o quanto a velocidade dos dados pode variar acima e abaixo da velocidade escolhida. Para que essa opção fique disponível, escolha MP4 no menu Fomrato de Arquivo, H.264 no menu Formato de Vídeo, clique em Opções de Vídeo e selecione Máxima Qualidade.

Tamanho da Imagem Especifica as dimensões de pixel do vídeo exportado. Atual mantém o tamanho do material de origem. Para especificar um tamanho não relacionado no menu Tamanho da Imagem, escolha Personalizado.

Preservar Proporções de Pixel Usando Especifica uma opção quando o filme precisa ser redimensionado com novos valores de pixel. Letterbox dimensiona a origem proporcionalmente para caber na abertura total, adicionando barras pretas na parte superior e inferior ou nas laterais, conforme necessário. Centraliza, dimensiona e apara conforme a abertura total. Ajustar ao Tamanho ajusta o tamanho de destino para caber no lado maior, redimensionando-o conforme necessário.

Velocidade do Quadro Especifica a velocidade do quadro para a reprodução do vídeo exportado. Normalmente, o vídeo fica melhor quando se escolhe um número exatamente divisível pelos quadros por segundo (qps) da origem. Por exemplo, se a origem for capturada a 30 qps, escolha uma velocidade do quadro de 10 ou 15. Não escolha uma velocidade maior que a do material de origem.

Quadro Principal Especifica se os quadros principais são gerados automaticamente ou com que freqüência os quadros principais são criados no vídeo exportado. Uma taxa de quadros principais mais alta (número menor) melhora a qualidade do vídeo, mas aumenta o tamanho do arquivo.

4 (Somente para o formato de arquivo MP4) Clique no botão Opções de Vídeo e especifique o seguinte:

Marcadores de Nova Sincronização (Somente para MPEG-4 Basic e MPEG-4 Improved) Usa marcadores de nova sincronização no fluxo de bits de vídeo. Isso pode ser útil para recuperar a sincronização quando há erros de transmissão.

Restringir Perfil(is) a (Somente para H.264) Seleciona o perfil para reproduzir arquivos de vídeo em um dispositivo que comporte um ou mais perfis padrão.

Modo de Codificação (Somente para H.264) Especifica as opções de qualidade melhor ou codificação mais rápida.

Especificação das configurações do QuickTime Movie (Photoshop Extended)

1 Na caixa de diálogo Aplicar Acabamento em Vídeo, selecione Exportação QuickTime e escolha QuickTime Movie no menu pop-up.

2 Clique no botão Configurações.

3 Na caixa de diálogo Configurações de Filme, veja se Vídeo está selecionado.

Importante: *Embora a caixa de diálogo Configurações de Filme exiba opções de Som, você não pode ajustar as configurações de áudio atuais. Para incluir áudio em arquivos exportados, consulte “Visualização de áudio para camadas de vídeo (Photoshop Extended)” na página 523.*

4 Em Vídeo, clique no botão apropriado para definir o seguinte:

Configurações Abre a caixa de diálogo Configurações de compactação de Vídeo Padrão para definir a compactação de vídeo e opções associadas.

Filtro Abre a caixa de diálogo Escolher Vídeo, na qual se pode aplicar os efeitos de vídeo incorporados ao QuickTime.

Tamanho Abre a caixa de diálogo Configurações de Tamanho de Exportação para especificar as dimensões de pixel para o vídeo exportado.

5 (Opcional) Se o filme for transmitido pela Internet, selecione Preparar para Fluxo na Internet e escolha uma das opções a seguir:

Início Rápido Configura o filme para iniciar a reprodução em um servidor da Web antes que o download seja concluído no disco rígido do computador do usuário.

Cabeçalho Compactado de Início Rápido Compacta o cabeçalho do filme sem perdas e configura o filme para iniciar a reprodução em um servidor da Web antes que o download seja concluído no disco rígido do computador do usuário.

Fluxo Sugerido Configura o fluxo do filme para ser executado por um QuickTime Streaming Server.

Configurações de compactação de vídeo padrão do QuickTime

As seguintes opções estão disponíveis na caixa de diálogo Configurações de Compactação de Vídeo Padrão:

Tipo de Compactação Escolha o codec que será aplicado durante a exportação do arquivo.

Movimento Especifique a velocidade do quadro para o vídeo, escolhendo o número de quadros por segundo (qps). Alguns codecs oferecem suporte a um conjunto específico de taxas de quadro. O aumento da velocidade do quadro pode produzir um movimento mais uniforme (dependendo das velocidades de quadro dos clipes de origem), mas usa mais espaço em disco. Se disponível, especifique com que freqüência os quadros principais são gerados. (Consulte “Funcionamento dos Quadros Principais do QuickTime” na página 527.)

Velocidade dos Dados Selecione (se disponível para o compactador usado) e digite uma velocidade de dados a fim de definir um limite máximo para a quantidade de dados de vídeo produzida pelo vídeo exportado quando ele for reproduzido.

Compactador Defina as opções de compactador específicas para o codec selecionado. Clique no botão Opções (se disponível) para especificar mais opções de compactador. Se o menu Profundidade estiver disponível, escolha o número de cores que serão incluídas no vídeo exportado. (Esse menu não fica disponível se o codec selecionado suportar somente uma profundidade de cor.)

Se o controle deslizante de Qualidade estiver disponível em Compactador, arraste-o ou digite um valor para ajustar a qualidade da imagem de vídeo exportada e, conseqüentemente, o tamanho do arquivo. Se estiver usando o mesmo codec para capturar e exportar e tiver renderizado visualizações de uma seqüência, pode salvar os tempos de renderização fazendo a correspondência entre configuração de qualidade de exportação e a configuração de qualidade de captura original. O aumento de qualidade acima da qualidade de captura original não melhora a qualidade, mas pode produzir um tempo maior de renderização.

Nota: *As opções de compactador não estão disponíveis para o codec do Vídeo Composto.*

Configurações de tamanho de filme do QuickTime

As seguintes configurações estão disponíveis na caixa de diálogo Configurações de Tamanho de Exportação:

Dimensões Especifica o tamanho de quadro para o filme exportado. Para especificar um tamanho de quadro não incluído no menu Dimensões, escolha Personalizado e digite os valores de Largura e Altura.

Preservar Proporções de Pixel Usando Especifica uma opção quando o filme é redimensionado com um novo valor de pixel. Letterbox dimensiona a origem proporcionalmente para caber na abertura total, adicionando barras pretas na parte superior e inferior ou nas laterais, conforme necessário. Centraliza, dimensiona e apara conforme a abertura total. Ajustar às Dimensões ajusta o tamanho de destino para caber no lado maior, redimensionando-o conforme necessário.

Desentrelaçar Vídeo de Origem Desentrelaça os dois campos em cada quadro de vídeo entrelaçado.

Capítulo 17: 3D

Espaço 3D (Photoshop Extended)

Entender e exibir arquivos 3D (Photoshop Extended)

O Photoshop permite que você posicione e anime modelos 3D, edite texturas e iluminação, e escolha dentre vários modos de renderização.

Conceitos de 3D

Os arquivos consistem nos seguintes componentes:

Malhas Fornecem a estrutura subjacente de um modelo 3D. Uma malha geralmente é visualizada como uma grade, um esqueleto constituído por milhares de polígonos individuais. Um modelo 3D sempre tem pelo menos uma malha e pode combinar várias malhas. No Photoshop você pode visualizar as malhas de vários modos de renderização e manipular as malhas independentemente umas das outras. Você não pode alterar os polígonos reais em uma malha, mas pode alterar sua orientação e transformá-los redimensionando-os em diferentes eixos. Você também pode criar suas próprias malhas 3D, usando formas pré-fornecidas ou convertendo camadas 2D existentes. Consulte “Configurações de Malha 3D (Photoshop Extended)” na página 541.

Nota: *Para editar a malha de polígono do modelo 3D em si, você deve usar um programa de autoria 3D.*

Materiais Uma malha pode ter um ou mais materiais associados que controlam a aparência da malha ou de parte da malha. O material, por sua vez, depende de subcomponentes, chamados mapas de textura, cujo efeito cumulativo cria a aparência de um material. O mapa de textura em si é um arquivo de imagem 2D que cria várias qualidades, como cor, padrão, brilho ou relevo. Um material do Photoshop pode usar até nove tipos de mapa de textura diferentes para definir sua aparência geral. Consulte “Configurações de Materiais 3D (Photoshop Extended)” na página 542.

Luzes Os tipos incluem infinito, spot, luzes pontuais, bem como luzes baseadas na imagem que preenchem com lado oposto uma cena. Você pode mover e ajustar a cor e intensidade das luzes existentes e adicionar novas luzes a suas cenas 3D. Consulte “Configurações de Luzes 3D (Photoshop Extended)” na página 547.

Abra um arquivo 3D.

O Photoshop pode abrir os seguintes formatos 3D: U3D, 3DS, OBJ, DAE (Collada) e KMZ (Google Earth).

❖ Siga um destes procedimentos:

- Para abrir um arquivo 3D por si só, escolha Arquivo > Abrir e selecione-o.
- Para adicionar um arquivo 3D como uma camada em um arquivo aberto, escolha 3D > Nova camada do arquivo 3D e selecione-o. A nova camada reflete as dimensões do arquivo aberto e apresenta o modelo 3D sobre um plano de fundo transparente.

Preferências de desempenho e exibição 3D

1 Escolha Editar > Preferências > 3D (Windows) ou Photoshop > Preferências 3D (Mac OS).

2 Para obter informações sobre opções, passe o ponteiro do mouse sobre as mesmas e leia a seção de descrição na parte inferior da caixa de diálogo.

Mais tópicos da Ajuda

“Objeto 3D e ferramentas de câmera (Photoshop Extended)” na página 535

“Visão geral do painel 3D (Photoshop Extended)” na página 538

“Pintura e edição da textura 3D (Photoshop Extended)” na página 549

“Criar, combinar e converter 3D (Photoshop Extended)” na página 555

“Renderizar e salvar 3D (Photoshop Extended)” na página 562

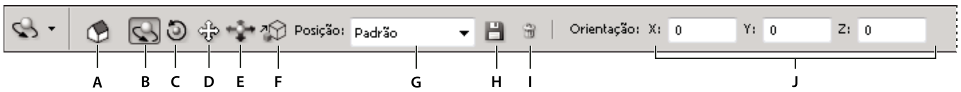
Objeto 3D e ferramentas de câmera (Photoshop Extended)

As ferramentas de objeto 3D e câmera são ativadas quando uma camada 3D é selecionada. Use as ferramentas de objeto 3D para alterar a posição ou a escala de um modelo 3D e use as ferramentas de câmera 3D para alterar a visualização da cena. Se seu sistema for compatível com OpenGL, você também pode usar o Eixo 3D para manipular os modelos 3D e as câmeras. Consulte “Eixo 3D (Photoshop Extended)” na página 537.

Como mover, girar ou dimensionar um modelo 3D com ferramentas de objeto

Você pode usar as ferramentas do objeto 3D para girar, reposicionar ou dimensionar um modelo. Enquanto você manipula o modelo 3D, a visualização da câmera permanece fixa.

Para obter dicas sobre cada ferramenta 3D, escolha Opções do Painel no menu do painel Informações e selecione Mostrar Dicas de Ferramentas. Clique em uma ferramenta e, então, mova o cursor em uma janela de imagem para visualizar os detalhes da ferramenta no painel Informações.



Ferramentas e opções de objeto 3D
A. *Retornar à posição inicial do objeto* ***B.*** *Girar* ***C.*** *Rolar* ***D.*** *Panorâmica* ***E.*** *Deslizar* ***F.*** *Escala* ***G.*** *Menu Posição* ***H.*** *Salvar a posição atual* ***I.*** *Excluir a posição atual* ***J.*** *Coordenadas de posição*

❖ No painel Ferramentas, clique em uma ferramenta de objeto 3D e mantenha o botão do mouse pressionado para selecionar os seguintes tipos:

Mantenha a tecla Shift pressionada enquanto arrasta para restringir as ferramentas Girar, Deslocar, Deslizar ou Redimensionar em uma única direção de movimento.

Girar Arraste para cima ou para baixo para girar o modelo ao redor do eixo x ou de um lado para o outro para girá-lo ao redor do eixo y. Mantenha a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) pressionada enquanto arrasta para rolar o modelo.

Rolar Arraste de um lado para o outro para girar o modelo ao redor do eixo z.

Panorâmica Arraste de um lado para o outro para mover o modelo horizontalmente ou para cima e para baixo para movê-lo verticalmente. Mantenha a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) pressionada enquanto arrasta para mover na direção x/z.

Deslizar Arraste de um lado para o outro para mover o modelo horizontalmente ou para cima e para baixo para movê-lo para mais perto ou mais longe. Mantenha a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) pressionada enquanto arrasta para mover na direção x/y.

Escala Arraste para cima ou para baixo para atribuir dimensões maiores ou menores ao modelo. Mantenha a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) pressionada enquanto arrasta para dimensionar na direção z.

Clique no ícone Retornar à Posição Padrão na barra Opções para retornar o modelo para sua visualização inicial.

Para ajustar a posição, a rotação ou a escala numericamente, digite os valores no canto direito da barra de opções.

Mover a câmera 3D

Use as ferramentas da câmera para mover a visualização da câmera enquanto mantém a posição do objeto 3D fixa.

Para obter dicas sobre cada ferramenta 3D, escolha Opções do Painel no menu do painel Informações e selecione Mostrar Dicas de Ferramentas. Clique em uma ferramenta e, então, mova o cursor em uma janela de imagem para visualizar os detalhes da ferramenta no painel Informações.



Ferramentas e opções de câmera 3D
***A.** Retornar à posição inicial da câmera **B.** Girar **C.** Rolar **D.** Panorâmica **E.** Navegar **F.** Aplicar zoom **G.** Menu Exibir **H.** Salvar a exibição atual da câmera **I.** Excluir a exibição atual da câmera **J.** Coordenadas de posição da câmera*

❖ No painel Ferramentas, clique em uma ferramenta de câmera 3D e mantenha o botão do mouse pressionado para selecionar os seguintes tipos:

Mantenha a tecla Shift pressionada enquanto arrasta para restringir as ferramentas Girar, Deslocar ou Andar para uma única direção de movimento.

Girar Arraste para girar a câmera na direção x ou y. Mantenha a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) pressionada enquanto arrasta para rolar a câmera.

Rolar Arraste para rolar a câmera.

Deslocar Arraste para deslocar a câmera na direção x ou y. Mantenha a tecla Ctrl (Windows) ou Option (Mac OS) pressionada enquanto você arrasta para efetuar panorâmica na direção x ou z.

Andar Arraste para fazer a câmera andar (translação z e rotação y). Mantenha a tecla Ctrl (Windows) ou Option (Mac OS) pressionada enquanto você arrasta para navegar na direção z/x (translação z e rotação x).

Aplicar Zoom Arraste para alterar o campo de visualização da câmera 3D. O campo de visualização máximo é 180.

Câmera Perspectiva (apenas Zoom) Exibe linhas paralelas convergido para pontos invisíveis.

Câmera Ortográfica (apenas Zoom) Mantém linhas paralelas sem convergência. Exibe o modelo em uma visão de escala precisa sem qualquer distorção de perspectiva.

DOF (somente Zoom) Define a profundidade do campo. A distância determina a que distância o campo do foco está da câmera. Desfocar obscurece o restante da imagem.

Animação DOF para simular efeitos de foco da câmera.

Na barra de opções, os valores numéricos mostram as posições x, y e z da câmera 3D. Você também pode editar esses valores manualmente para ajustar a visualização da câmera.

Alteração ou criação de visualizações da câmera 3D

❖ Siga um destes procedimentos:

- Selecione uma visualização da câmera predefinida do modelo no menu Visualizar.

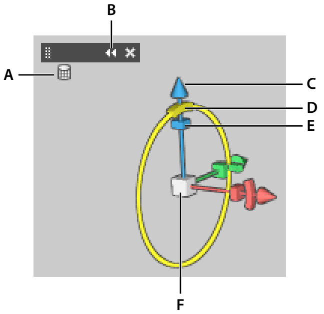
  ***Nota:** Todas as visualizações de câmera predefinidas usam a projeção ortográfica.*

- Para adicionar uma visualização personalizada, coloque a câmera 3D na posição desejada usando as ferramentas da câmera e, em seguida, clique em Salvar na barra de opções.

Para voltar à visualização de câmera padrão, selecione uma ferramenta Câmera 3D e clique no ícone Retornar à Posição de Câmera Inicial na barra de opções.

Eixo 3D (Photoshop Extended)

O Eixo 3D mostra a orientação atual dos eixos X, Y e Z dos modelos, câmeras, luzes e malhas no espaço 3D. Aparece quando você seleciona qualquer ferramenta 3D, fornecendo um modo alternativo para manipular o item selecionado.



Eixo 3D com a ferramenta Girar malha selecionada.
A. *Ferramenta selecionada* ***B.*** *Minimizar ou maximizar o Eixo 3D* ***C.*** *Mover o item ao longo do eixo* ***D.*** *Girar o item* ***E.*** *Comprimir ou alongar o item* ***F.*** *Redimensionar o item*

Nota: *O OpenGL deve estar ativado para exibir o Eixo 3D. Consulte "Ative o OpenGL e otimize as configurações do GPU" na página 49.*

Exibir ou ocultar o Eixo 3D

- Escolha Exibir > Mostrar > Eixo 3D.

Minimizar, restaurar, mover ou redimensionar o Eixo 3D.

1 Mover o ponteiro sobre o Eixo 3D para exibir a barra de controle.

2 Siga um destes procedimentos:

- Para mover o Eixo 3D, arraste a barra de controle.
- Para minimizar, clique no ícone minimizar.
- Para restaurar para o tamanho normal, clique no Eixo 3D minimizado.
- Para redimensionar arraste o ícone de zoom.

Mover, girar ou dimensionar itens selecionados com o Eixo 3D

Para usar o Eixo 3D, mova o ponteiro do mouse sobre um controle de eixo para realçá-lo e arraste como a seguir:

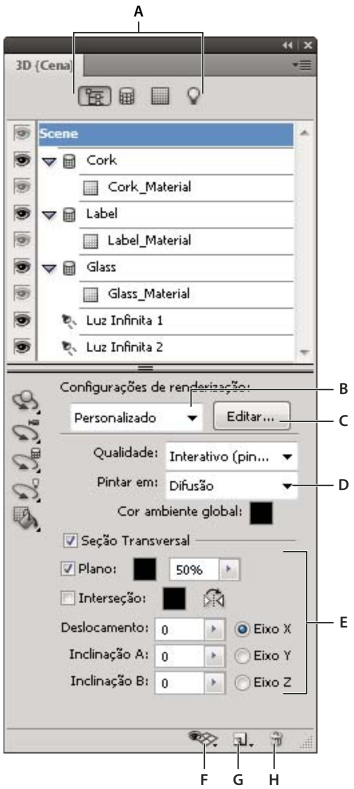
Nota: *Os controles de eixo disponíveis variam dependendo do modo de edição atual (objeto, câmera, malha ou luz).*

- Para mover o item selecionado ao longo dos eixos X, Y ou Z, realce a ponta cônica de qualquer eixo. Arraste em qualquer direção no eixo.
- Para girar o item, clique no segmento de rotação curvo dentro da ponta do eixo. U círculo amarelo aparecerá mostrando o plano da rotação. Arraste no sentido horário ou anti-horário ao redor do centro do Eixo 3D. Para girar mais gradualmente, mova o mouse um pouco distante do centro do Eixo 3D.
- Para redimensionar o item, arraste o cubo do centro do Eixo 3D para cima ou para baixo.

- Para comprimir ou alongar o item ao longo do eixo, arraste um dos cubos de transformação coloridos para dentro ou para fora do centro do cubo.
- Para restringir o movimento a um plano de objeto, mova o ponteiro do mouse na área de intersecção de dois eixos, próximo ao cubo do centro. Um ícone de plano amarelo aparece entre dois eixos. Arraste em qualquer direção. Você pode também mover o ponteiro sobre a parte mais baixa do cubo central para ativar o ícone do plano.

Visão geral do painel 3D (Photoshop Extended)

Ao selecionar uma camada 3D, o painel 3D mostra os componentes do arquivo 3D associado. A seção superior do painel lista as malhas, materiais e luzes no arquivo. A seção inferior do painel mostra as configurações e opções do componente 3D selecionado na seção superior.



Painel 3D que exibe as opções de Cena
***A.** Exibir as opções de Cena, Malhas, Materiais ou Luzes* ***B.** Menu Predefinições de renderização* ***C.** Personalizar configurações de renderização* ***D.** Selecionar a textura da pintura* ***E.** Configurações de corte transversal* ***F.** Alternar sobreposições* ***G.** Adicionar novas luzes* ***H.** Excluir luz*

Você pode usar os botões na parte superior do painel 3D para filtrar os componentes que aparecem na seção superior. Clique no botão Cena para mostrar todos os componentes, clique em Materiais para visualizar apenas materiais, e assim por diante.

Exibir o painel 3D

❖ Siga um destes procedimentos:

- Escolha Janela > 3D.
- Clique duas vezes no ícone de camada 3D no painel Camadas.
- Escolha Janela > Área de Trabalho > 3D Avançado.

Filtrar as opções 3D exibidas

❖ Clique no botão Cena, Malha, Materiais ou Luzes no topo do painel 3D.

Exibir ou ocultar uma malha ou luz 3D

❖ Clique no ícone de olho próximo à malha ou luz na seção superior do painel 3D.

Nota: *Não é possível ativar ou desativar a exibição do material do painel 3D. Para exibir ou ocultar materiais, altere as configurações de visibilidade de suas texturas associadas no painel Camadas.* *Consulte "Configurações de Materiais 3D (Photoshop Extended)" na página 542.*

Acessar configurações da cena 3D

1 Clique no botão Cena.

2 Se ainda não tiver selecionado, clique na entrada Cena na parte superior da lista de componentes.

Acessar configurações de uma malha, material ou luz.

❖ Siga um destes procedimentos:

- Clique no botão Cena para mostrar todos os componentes de cena. Depois selecione uma malha, material ou luz na seção superior.
- Clique no botão Malhas, Materiais ou Luzes para exibir temporariamente apenas esses componentes. Então selecione uma única malha, material ou luz.

Expandir ou recolher materiais de uma malha

1 Clique no botão Cena.

2 Clique no triângulo à esquerda do ícone de malha.

Visualizar o plano de chão

O plano de chão é uma grade que reflete a posição do chão em relação ao modelo 3D.

- Para exibir o plano do solo, clique no ícone Alternar na parte inferior do painel 3D e selecione Plano do solo 3D.

Nota: *O ícone Alternar somente é ativado se o OpenGL estiver disponível no seu sistema.* *Consulte "Ative o OpenGL e otimize as configurações do GPU" na página 49.*

Como mostrar ou ocultar guias

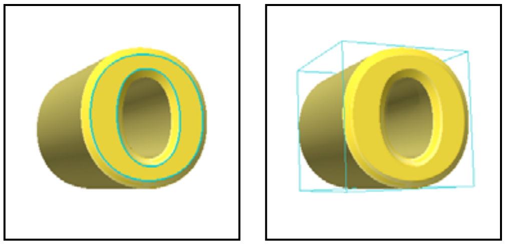
❖ Na parte inferior do painel 3D, clique no ícone Alternar e selecione Luz 3D

Delineie o material ou a malha selecionados na janela do documento

❖ Na parte inferior do painel 3D, clique no ícone Alternar e selecione Luz 3D.

Quando você seleciona materiais ou malhas no painel, um contorno colorido aparece na janela do documento, ajudando a identificar o item atual.

Para alterar a cor de sobreposições 3D como material e contornos de malha, personalize opções na seção 3D da caixa de diálogo Preferências.



Delinear itens selecionados na janela do documento
***A.** Os materiais são rodeados por uma linha colorida **B.** Malhas por uma caixa delimitadora*

Configurações de Cena 3D (Photoshop Extended)

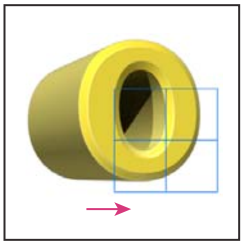
Use as configurações de Cena 3D para alterar os modos de renderização, selecionar uma textura para pintar ou criar seções cruzadas. Para acessar configurações de cena, clique no botão Cena no painel 3D, depois selecione a entrada Cena na seção superior do painel.

Configurações de renderização Especifica a predefinição de renderização do modelo. Para personalizar as opções, clique em Editar. Para obter mais informações, consulte "Alterar as configurações de renderização 3D (Photoshop Extended)" na página 562.

Qualidade Escolha uma configuração que forneça a melhor qualidade de exibição enquanto mantém bom desempenho:

- **Interativo (Pintura)** Renderiza com o OpenGL utilizando o GPU na placa de vídeo, produzindo resultados de alta qualidade, mas sem reflexos e sombras detalhados. Para a maioria dos sistemas, esta opção é a melhor para a edição.
- **Rascunho de raio rastreado** Renderizações que usam a CPU na placa-mãe do computador, com reflexos e sombras de qualidade de rascunho. Se o seu sistema tiver uma placa de vídeo potente, a opção Interativa pode produzir resultados mais rápidos.
- **Raio rastreado final** Melhor reservada para saída final, esta opção renderiza por completo reflexos e sombras. Para obter mais informações, consulte "Renderizar um arquivo 3D para saída final (Photoshop Extended)" na página 565.

***Nota:** Os ladrilhos são temporariamente desenhados através da imagem durante a renderização do raio rastreado. Para interromper o processo de renderização, clique com o mouse ou pressione a barra de espaço. Para mudar as etapas de renderização, trocando a velocidade de processamento por qualidade, altere o limite de alta qualidade nas Preferências 3D.*



Os ladrilhos são temporariamente desenhados através da imagem durante a renderização do raio rastreado.

Pintar em Ao pintar diretamente no modelo 3D, use esse menu para escolher qual mapa de textura pintar. Consulte "Pintar em modelos 3D (Photoshop Extended)" na página 549.

Você também pode escolher a textura de destino no menu 3D > Modo de pintura 3D.

Cor-Ambiente Global: Define a cor para a luz-ambiente global visível em superfícies refletivas. Essa cor interage com a cor-ambiente para materiais específicos. Consulte "Configurações de Materiais 3D (Photoshop Extended)" na página 542.

Seção Transversal Selecione para criar uma seção transversal planar que pode intersecionar o modelo em um ângulo escolhido. Permite fatiar um modelo e visualizar o conteúdo interior. Consulte "Visualizar seções transversais" na página 541

Visualizar seções transversais

Você pode visualizar uma seção transversal de um modelo 3D intersecionando-a com um plano invisível que fatia o modelo em qualquer ângulo e exibe o conteúdo apenas em um lado do plano.

1 Selecione Seção Transversal na seção inferior da guia Cenas.

2 Escolha opções para alinhamento, posição e orientação:

Plano Selecione para exibir o plano de intersecção que cria a seção transversal. Você pode escolher a cor e opacidade do plano.

Interseção Selecione para realçar as áreas do modelo que o plano de seção transversal interseciona. Clique na amostra de cor para selecionar a cor realçada.

Virar Seção Transversal Altera a área exibida do modelo para o lado oposto do plano de interseção.

Deslocamento e Inclinação Use Deslocamento para deslocar o plano ao longo do eixo, sem alterar sua inclinação. O plano faz a intersecção do modelo 3D em seu ponto médio em um deslocamento padrão de 0. Em deslocamentos máximos, positivos ou negativos, o plano move-se além de qualquer intersecção com o modelo. Use as configurações de Inclinação para girar o plano até 360^0 em qualquer de suas possíveis direções de inclinação. Para um determinado eixo, as configurações de inclinação giram o plano nos outros dois eixos. Por exemplo, um plano alinhado ao eixo y pode ser girado ao redor do eixo x (Inclinação 1) ou do eixo z (Inclinação 2).

Alinhamento Selecione um eixo (x, y ou z) para o plano de intersecção. O plano é perpendicular ao eixo selecionado.

Aplicar modos de renderização diferentes a cada seção transversal.

Você pode variar as configurações de renderização de cada lado de uma seção transversal para combinar diferentes visualizações do mesmo modelo 3D, como Wireframe com Sólido.

1 Selecione Seção Transversal e escolha opções na seção inferior da guia Cenas. Suas configurações de renderização atuais são aplicadas à seção transversal visível.

2 Clique em Configurações de Renderização ou escolha 3D > Configurações de Renderização.

3 Na parte superior da caixa de diálogo, clique no botão Seção Transversal que não está selecionado .

Por padrão, todas as configurações de renderização são desativadas para a seção transversal alternativa, tornando-a invisível.

4 Escolha as opções de renderização para a seção transversal alternativa e clique em OK.

Configurações de Malha 3D (Photoshop Extended)

Cada malha no modelo 3D aparece em uma linha separada na seção superior do painel 3D. Selecione uma malha para acessar as configurações de malha e informações na seção inferior do painel 3D.

As informações incluem o número de materiais e texturas aplicados à malha, bem como seu número de vértices e faces. Você também pode definir as opções de exibição de malha a seguir:

***Nota:** Para ver sombras, você deve definir luzes e selecionar o Raio rastreado da qualidade de rederização. Consulte “Configurações de Cena 3D (Photoshop Extended)” na página 540.*

Detectar Sombras Controla se a malha selecionada exibe sombras na sua superfície de outras malhas.

***Nota:** Para pegar sombras do plano do solo em malhas, selecione 3D > Detecção de sombras no plano do solo. Para alinhar estas sombras com objetos, selecione 3D > Ajustar objeto a plano do solo.*

Projetar Sombras Controla se a malha selecionada lança sombras em outras superfícies de malha.

Invisível Oculta a malha, mas exibe quaisquer sombras em sua superfície.

Opacidade da sombra Controla a suavidade de sombras lançadas pela malha selecionada. A configuraão é particularmente útil ao mesclar objetos 3D com camadas abaixo.

Mostra ou oculta uma malha

❖ Clique no ícone de olho próximo ao nome da malha na seção superior do painel 3D.

Manipular malhas individuais

Use as ferramentas de posição de malha para mover, girar ou dimensionar uma malha selecionada sem mover o modelo como um todo. As ferramentas de posição funcionam da mesma maneira que as ferramentas de posição 3D principais no painel Ferramentas. Para obter informações sobre cada ferramenta, consulte “Como mover, girar ou dimensionar um modelo 3D com ferramentas de objeto” na página 535.

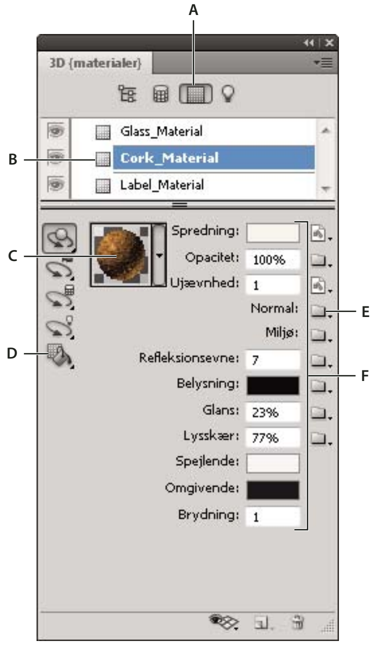
1 Selecione uma malha na seção superior do painel 3D. A malha selecionada é realçada com uma caixa vermelha na seção inferior do painel.

2 Selecione e use uma ferramenta de posição de malha na seção inferior do painel para mover a malha.

Para manipular todo o modelo quando uma malha individual for selecionada, use as ferramentas 3D no painel Ferramentas.

Configurações de Materiais 3D (Photoshop Extended)

A parte superior do painel 3D lista os materiais usados no arquivo 3D. Um ou vários materiais podem ser usados para criar a aparência geral do modelo. Se um modelo contiver várias malhas, pode haver um material específico associado a cada malha. Ou um modelo pode ser construído a partir de uma malha, mas usar materiais diferentes em áreas diferentes.



Um material selecionado e seus mapas de textura associados.
A. *Opções de exibição de materiais* ***B.*** *Material selecionado* ***C.*** *Seletor de materiais* ***D.*** *Ferramentas de projeção e seleção de material* ***E.*** *Ícone de menu de mapa de textura* ***F.*** *Tipos de mapas de textura*

Para um material selecionado na seção superior do painel 3D, a seção inferior mostra os mapas de texturas específicos usados por esse material. Alguns mapas de textura, como difuso ou relevo, geralmente dependem de arquivos 3D para fornecer uma determinada cor ou padrão que cria a textura. Para outros tipos de textura, pode não ser necessário ter um arquivo 2D separado. Por exemplo, você pode ajustar diretamente cintilância, brilho, opacidade ou reflexo ao inserir valores.

Os mapas de textura usados por um material aparecem como texturas no painel Camadas, agrupadas pela categoria do mapa de textura.

Para ver uma miniatura de uma imagem de mapa de textura, passe o mouse sobre o nome da textura (por exemplo, reflexo ou iluminação).

Difusão A cor do material. O mapa difuso pode ser uma cor sólida ou qualquer conteúdo 2D. O valor de amostra de cor Difuso define a cor difusa se vocês optar por remover o mapa de textura difusa. Você também pode criar um mapa difuso pintando diretamente sobre o modelo. Consulte “Pintar em modelos 3D (Photoshop Extended)” na página 549.

Opacidade Aumenta ou diminui a opacidade do material (0-100%). Você pode usar um mapa de textura ou o pequeno controle deslizante para controlar a opacidade. Os valores em tons de cinza do mapa de textura controlam a opacidade do material. Os valores de branco criam opacidade completa e os valores de preto criam transparência completa.

Relevo Cria relevos na superfície do material, sem alterar a malha subjacente. Um mapa de relevo é uma imagem em tons de cinza na qual os valores mais claros criar áreas de superfície elevadas e valores mais escuros criam áreas de superfície planas. Você pode criar ou carregar um arquivo de mapa de relevo ou começar a pintar sobre o modelo para criar automaticamente um arquivo de mapa de relevo. Consulte “Pintar em modelos 3D (Photoshop Extended)” na página 549.

O campo Relevo aumenta ou reduz o relevo. Ele só estará ativo se houver um mapa de relevo. Insira um número no campo ou use o pequeno controle deslizante para aumentar ou diminuir a intensidade do relevo.

O relevo é mais pronunciado quando uma superfície for visualizada de frente, em vez de em ângulo.

Normal Como uma textura de mapa de relevo, um mapa normal aumente os detalhes da superfície. Diferentemente de um mapa de textura de relevo, que é baseado em uma imagem em tom de cinza com um único canal, um mapa normal é baseado em uma imagem com vários canais (RGB). Os valores de cada canal de cor representam os componentes x, y e z de um normal na superfície do modelo. Um mapa normal pode ser usado para suavizar as superfícies de malhas de polígono baixo.

Nota: *O Photoshop usa mapas normais de espaço global, que oferecem o processamento mais rápido.*

Ambiente Armazena a imagem do ambiente que circunda o modelo 3D. Os mapas de ambiente são aplicados como panoramas esféricos. O conteúdo do mapa de ambiente pode ser visto nas áreas refletivas do modelo.

Para evitar que um mapa de ambiente seja refletido em um material fornecido, altere Reflexibilidade para 0%, adicione um mapa de reflexibilidade que mascara a área do material ou remova o mapa ambiental do material.

Reflexo Aumenta o reflexo de outros objetos na cena 3D e o mapa de ambiente na superfície do material.

Iluminação Define uma cor que não depende da iluminação para ser exibida. Cria o efeito de um objeto 3D surgindo de dentro.

Cintilância Define a quantidade de luz de uma origem que reflete na superfície, retornando ao espectador. Você pode ajustar a textura cintilante inserindo um valor no campo ou usando o pequeno controle deslizante. Se você criar um mapa de textura cintilante separado, a intensidade de cores no mapa controla a textura cintilante no material. Áreas pretas criam uma textura completamente cintilante, áreas brancas removem toda a textura cintilante e valores intermediários reduzem o tamanho de um realce.

Brilho Define a dispersão da luz refletida gerada pela configuração de cintilância. Baixo brilhos (alta dispersão) produz mais luz aparente, com menos foco. Alto brilho (baixa dispersão) produz luz menos aparente e realces mais claros e nítidos.



Ajustando cintilância (número à esquerda) e brilho (número à direita)

Nota: *Se um objeto 3D tiver mais do que os nove tipos de textura compatíveis com o Photoshop, texturas adicionais aparecerão no painel Camadas e na lista Modo de Pintura 3D. (Para exibir esse último, escolha 3D > Modo de Pintura 3D ou use o menu Pintar na seção Cena do painel 3D).*

Especular A cor exibida para propriedades especulares (por exemplo, realce de textura reluzente e claridade).

Ambiente Define a cor para a luz-ambiente visível em superfícies refletivas. Essa cor interage com a Cor-Ambiente Global de toda a cena. Consulte “Configurações de Cena 3D (Photoshop Extended)” na página 540.

Refração Define o índice de refração quando a qualidade da cena é definida como raio rastreado e a opção Refrações está selecionada na caixa de diálogo 3D > Configurações de renderização. A refração é a alteração na direção da luz que ocorre na interseção de dois meios (como ar e água) com índices de refração diferentes. O valor padrão de novos materiais é 1.0 (o valor aproximado do ar).

Efetua a amostra e aplica materiais diretamente nos objetos

A ferramenta Projeção de material 3D funciona como a ferramenta Lata de tinta tradicional, permitindo que você obtenha amostra e aplique materiais diretamente a objetos 3D.

1 No painel 3D, selecione a ferramenta Projeão de material 3D .

2 Mova o ponteiro do mouse sobre o objeto 3D na janela do documento. Quando o material do qual você deseja obter amostra é delineado, efetue Alt-clique (Windows) ou clique na Opção (Mac OS).

3 Mova o ponteiro do mouse para delinear o material que você deseja alterar e clique.

Para obter um exemplo visual de um material delineado, consulte “Delineie o material ou a malha selecionados na janela do documento” na página 539.

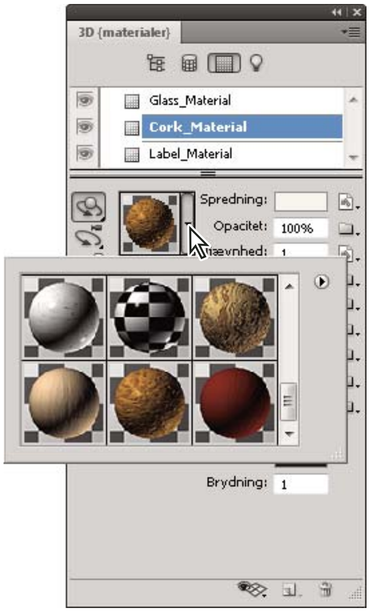
Selecionar materiais diretamente em objetos

1 No painel 3D, mantenha pressionada a ferramenta Projeção de material 3D e selecione a ferramenta Selecionar material 3D.

2 Mova o ponteiro do mouse sobre o objeto 3D na janela do documento. Quando o material que você deseja selecionar é delineado, clique.

Aplicar, salvar ou carregar predefinições do material

As predefinições de material permitemis deixam-no rapidamente aplicar-se grupos de configurações de textura. As predefinições padrão fornecem vários materiais populares, como aço, tecido e madeira.



Clique na visualização de material para exibir o painel de predefinição pop-up.

1 No painel 3D, clique na visualização de material.

2 No painel pop-up de predefinição, siga um destes procedimentos:

- Para aplicar uma predefinição, clique duas vezes em uma visualização em miniatura.
- Para criar uma predefinição das configurações de textura atuais, clique no ícone de menu pop-up e escolha Novo material.
- Para renomear ou excluir predefinições selecionadas, clique no ícone de menu pop-up e escolha Renomer ou Excluir material.
- Para salvar o grupo atual de predefinições, clique no ícone de menu pop-up e escolha Salvar materiais.

- Para alterar o grupo exibido, clique no ícone de menu pop-up. Em seguida escolha Redefinir materiais para restaurar um grupo salvo, Carregar materiais para acrescentar um grupo salvo, ou Substituir materiais.

Criar um mapa de textura

1 Clique no ícone da pasta junto ao tipo de mapa de textura.

2 Escolha Nova Textura.

3 Insira o nome, dimensões, resolução e modo de cor do novo mapa, depois clique em OK.

Para corresponder a proporção da tela de um mapa de textura existente, visualize suas dimensões passando o ponteiro do mouse sobre o nome do mapa no painel Camadas.

O nome do novo mapa de textura é exibido próximo ao tipo de mapa de textura no painel Materiais. Ele também é adicionado à lista de textura sob a camada 3D no painel Camadas. O nome padrão é o tipo de mapa de textura anexado ao nome do material.

Carregar um mapa de textura

Você pode carregar um arquivo de textura 2D para qualquer dos nove tipos de mapa de textura disponíveis.

1 Clique no ícone da pasta junto ao tipo de textura.

2 Escolha Carregar textura e em seguida selecione e abra o arquivo de textura 2D.

Criar um mapa de textura de relevo

Um mapa de textura de relevo preenchido com um valor de tom de cinza neutro oferece mais graduações ao ser pintado no mapa.

1 No painel Ferramentas, clique em Definir Cor de Plano de Fundo.

2 No Selecionador de Cores, define o brilho em 50% e defina os valores R, G e B de modo igual. Clique em OK.

3 No painel 3D, clique no ícone da pasta junto a Relevo.

4 Escolha Nova Textura.

5 Escolha as seguintes configurações na caixa de diálogo Novo:

- Para Modo de Cor, escolha Tons de Cinza
- Para Conteúdo de Plano de Fundo, escolha Cor de Plano de Fundo
- (Opcional) Defina Altura e Largura para corresponder às dimensões do mapa de textura difusa do material.

6 Clique em OK.

O mapa de textura de relevo é criado e adicionado aos arquivos de mapa de textura no painel Materiais. Ele também aparece como uma textura no painel Camadas.

Abrir um mapa de textura para edição

❖ Clique no ícone da imagem e escolha Abrir textura.

O mapa de textura será aberto como um Objeto Inteligente em sua própria janela de documento. Após editar a textura, ativa a janela de documento do modelo 3D para visualizar as atualizações do modelo. Consulte “Criar e editar texturas para modelos 3D (Photoshop Extended).” na página 552.

Excluir um mapa de textura

1 Clique no ícone da imagem junto ao tipo de textura.

2 Escolha Remover Textura.

Se a textura excluída for um arquivo externo, você poderá recarregá-la usando o comando Carregar Textura no menu de mapa de textura. Para texturas referenciadas internamente pelo arquivo 3D, escolha Desfazer ou Retornar uma Etapa para restaurar uma textura excluída.

Editar propriedades da textura

Um mapa de textura é aplicado a uma determinada área de superfície do modelo, dependendo de seus parâmetros de mapeamento UV. Você pode ajustar a escala UV e deslocamento, se necessário, para aprimorar o modo como a textura é mapeada para o modelo.

1 Clique no ícone da imagem junto ao tipo de textura.

2 Escolha Editar Propriedades.

3 Escolha uma camada de destino e defina os valores de Escala UV e Deslocamento. Você pode inserir valores diretamente ou usar os pequenos controles deslizantes.

Alvo Determina se as configurações aplicam-se a uma camada específica ou imagem da composição.

Escala U e V Redimensionar as texturas mapeadas. Para criar um padrão de repetição, reduza o valor.

Deslocamento U e V Reposicionar as texturas mapeadas.

Mais tópicos da Ajuda

"Criar sobreposições UV" na página 553

Configurações de Luzes 3D (Photoshop Extended)

As luzes 3D iluminam modelos de diferentes ângulos, adicionando profundidade e sombras realistas.

Adicionar ou excluir luzes individuais

❖ No painel 3D, siga um destes procedimentos:

- Para adicionar uma luz, clique no botão Criar uma nova Luz e escolha o tipo de luz:
  - As luzes de ponto brilham em todas as direções, como lâmpadas.
  - As luzes de spot brilham em forma de cone, que podem ser ajustados.
  - As luzes infinitas brilham a partir de um plano direcional, como a luz do sol.
  - As luzes com base na imagem mapeiam uma imagem iluminada em torno da cena 3D.
- Para excluir uma luz, selecione-a da lista na parte superior da seção Luzes . Clique no botão Excluir na parte inferior do painel.

Ajustar propriedades de luz

1 Na seção Luzes do painel 3D, selecione uma luz na lista.

2 Na metade inferior do painel, defina as seguintes opções:

Predefinição aplica um grupo salvo de luzes e configurações. (Consulte "Salvar, substituir ou adicionar grupos de luzes" na página 549).

Tipo leve Escolha entre as opções descritas em "Adicionar ou excluir luzes individuais" na página 547.

Intensidade Ajusta o brilho.

Cor Define a cor da luz. Clique na caixa para acessar o Seletor de Cores.

Imagem Para luzes com base na imagem, especifica um bitmap ou arquivo 3D. (Para efeitos dramáticos, tente usar imagens de HDR de 32 bits.)

Criar Sombras Projeta sombras das superfícies de primeiro plano nas superfícies de plano de fundo, de uma única malha em si mesmo ou de uma malha em outra. Desativar essa opção melhora o desempenho ligeiramente.

Suavidade Desfoca a borda das sombras, produzindo um declínio gradual.

3 Para luzes de ponto ou spot, defina estas opções adicionais:

Ponto de acesso (Apenas para luzes de spot) Define a largura do centro do brilho da luz.

Queda (Apenas para luzes de spot) Define a largura externa da luz.

Usar Atenuação As opções Interna e Externa determinam o cone de atenuação e quão rapidamente a intensidade da luz diminui conforme a distância dos objetos aumenta. Quando um objeto estiver mais próximo do que o Limite interno, a luz ficará na intensidade máxima. Quando um objeto estiver mais próximo do que o Limite externo, a luz ficará na intensidade zero. Em distâncias intermediárias, a luz é atenuada linearmente de força total a zero.

Movimente o ponteiro sobre as opções de atenuação Ponto de Acesso, Queda, Interno e Externo. As linhas vermelhas no ícone à direita indicam o elemento de luz afetado.

Luzes de posição

❖ Na seção Luzes do painel 3D, selecione uma das seguintes opções:

Ferramenta Girar (Apenas luzes de spot, infinitas e baseadas na imagem) Gira a luz mantendo sua posição no espaço 3D.

Para dirigir uma luz diretamente em uma área específica, Alt-clique (Windows) ou Option-clique (Mac OS) na janela do documento.

A ferramenta Deslocamento (Apenas luzes de spot e infinitas) Move a luz para uma posição diferente no mesmo plano 3D.

Ferramenta Slide (Apenas luzes de spot e infinitas) Move a luz para um plano 3D diferente.

Luz Pontual na Origem (Somente a Luz de Spot) Direciona a luz no centro do modelo.

Mover para a Exibição Atual Coloca a luz na mesma posição da câmera.

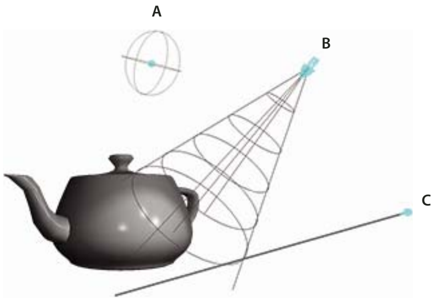
Para posicionar precisamente luzes baseadas na imagem, use o Eixo 3D, que enrola a imagem em volta de uma esfera. (Consulte "Eixo 3D (Photoshop Extended)" na página 537.)

Adicionar guias de luz

As guias de luz fornecem pontos de referência espacial para seus ajustes. Essas guias refletem o tipo, ângulo e atenuação de cada luz. As luzes pontuais aparecem como uma bola, luzes de spot como um cone e luzes infinitas como uma linha.

❖ Na parte inferior do painel 3D, clique no ícone Alternar e selecione Luz 3D.

Você pode alterar as cores guias na seção 3D da caixa de diálogo Preferências.



Guias de Luz:
***A.** Luz pontual* ***B.** Luz de Spot* ***C.** Luz Infinita*

Salvar, substituir ou adicionar grupos de luzes

Para armazenar grupos de luzes para uso posterior, salve-os como uma predefinição. Para incluir as predefinições em outros projetos, adicione ou substitua as luzes existentes.

❖ A partir do menu do painel 3D ▾≡, selecione uma das seguintes opções:

Salvar Predefinição de Luzes Salva o grupo de luzes atual como uma predefinição que poderá ser recarregada com os comandos a seguir.

Adicionar Luzes Para as luzes existentes, adiciona uma predefinição de luz selecionada.

Substituir Luzes Substitui as luzes existentes por uma predefinição selecionada.

Pintura e edição da textura 3D (Photoshop Extended)

Pintar em modelos 3D (Photoshop Extended)

Você pode usar quaisquer ferramentas de pintura do Photoshop para pintar diretamente em um modelo 3D assim como faria em uma camada 2D. Use as ferramentas de seleção para definir áreas específicas do modelo ou permitir que o Photoshop identifique e realce áreas que podem ser pintadas. Os comandos do menu 3D permitem que você limpe áreas de um modelo para acessar seu interior ou partes ocultas para pintura.

Ao pintar diretamente no modelo, você pode escolher a qual mapa de textura subjacente aplicar a pintura. Geralmente, a pintura é aplicada ao mapa de textura difusa, que dá ao material do modelo suas propriedades de cor. Você também pode pintar em outros mapas de textura, como o mapa de relevo ou mapa de opacidade. Se você pintar em uma área do modelo cujo tipo de mapa de textura no qual você estiver pintando esteja ausente, um mapa de textura será criado automaticamente.

1 Use as ferramentas de posição 3D para orientar o modelo, de modo que a área desejada para pintura esteja com a face para cima.

   Se a área do modelo estiver oculta, você poderá cortar temporariamente as áreas da superfície que estiverem bloqueando a visão. Consulte “Revelar superfícies para pintura” na página 550.

   Se você estiver pintando em superfícies curvas ou irregulares, você poderá obter um feedback visual sobre quais áreas recebem melhor a pintura antes de pintar. Consulte “Identificar áreas que podem receber pintura” na página 551. Você pode também definir o ângulo de declínio, o qual controla a quantidade de pintura aplicada a superfícies em ângulo. Consulte “Definir o ângulo de declínio de pintura” na página 550.

2 Siga um dos procedimentos a seguir para definir o mapa de textura sobre o qual pintar:

   • Escolha 3D > Modo de Pintura 3D e selecione um tipo de mapa.

- No painel 3D, selecione o painel Cena. Escolha um tipo de mapa a no menu Pintar.

Se tentar pintar em um mapa de textura que não está contido no material, o Photoshop solicitará a criação de um mapa. Para obter informações sobre tipos de mapas, consulte "Configurações de Materiais 3D (Photoshop Extended)" na página 542.

3 (Opcional) Usando qualquer ferramenta de seleção, crie uma seleção do modelo 3D para restringir a área em que deseja pintar.

4 Aplicar pintura usando a ferramenta Pincel. Você também pode usar qualquer outra ferramenta na segunda seção do painel Ferramentas, como Lata de Tinta, Borrar, Subexposição, Superexposição ou Desfoque.

Ao pintar (após concluir uma pincelada), você pode visualizar o efeito da pintura sobre o mapa de textura em si. Siga um destes procedimentos:

- Clique duas vezes no mapa de textura no painel Camadas para abri-lo.
- Na seção Materiais do painel 3D, selecione o material para a área em que você estiver pintando. Na seção inferior do painel, clique no ícone do menu do mapa de textura em que você estiver pintando e escolha Abrir Textura.

Revelar superfícies para pintura

Para obter modelos mais complexos com áreas interiores ou ocultas, é possível ocultar seções do modelo para facilitar o acesso às superfícies que deseja pintar. Por exemplo, para aplicar pintura ao painel do modelo de um carro, você pode cortar temporariamente o teto ou pára-brisa, aplicar zoom ao interior do carro para obter uma visão desobstruída.

1 Selecione uma área do modelo que você deseja cortar, usando uma ferramenta de seleção, como Laço ou Letreiro.

2 Use qualquer um dos seguintes comandos do menu 3D para revelar ou ocultar áreas do modelo:

Ocultar Superfície Mais Próxima Oculta apenas a primeira camada dos polígonos do modelo dentro da seleção 2D. Para descascar rapidamente superfícies do modelo, você pode usar esse comando repetidamente ao mesmo tempo em que mantém a área de seleção ativa.

Ao ocultar superfícies, gire o modelo, se necessário, para posicionar as superfícies de modo que elas fiquem perpendiculares à visualização atual.

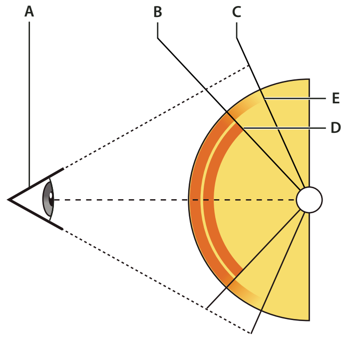
Ocultar Somente Polígonos Incluídos Quando selecionado, o comando Ocultar Superfícies Mais Próxima afeta apenas os polígonos totalmente dentro da seleção. Quando desmarcado, ele oculta qualquer polígono abrangido pela seleção.

Inverter Superfícies Visíveis Torna visíveis as superfícies invisíveis e invisíveis as visíveis.

Revelar Todas as Superfícies Torna todas as superfícies ocultas visíveis novamente.

Definir o ângulo de declínio de pintura

Ao pintar em um modelo, o ângulo de declínio da pintura controla a quantidade de pintura aplicada à superfície à medida que ela se curva em relação à exibição frontal. O ângulo de declínio é calculado com base em uma linha "normal" ou reta projetada para fora da parte da superfície do modelo de frente para você. Por exemplo, em um modelo esférico, como uma bola de futebol, o ângulo de declínio para o centro exato da bola de frente para você é de zero graus. Conforme a superfície da bola se curva, o ângulo de declínio aumenta, até 90 graus das bordas da bola.



A. *Ângulo do olho/câmera* *B.* *Ângulo mínimo* *C.* *Ângulo máximo* *D.* *Início de desaparecimento da pintura* *E.* *Fim do desaparecimento da pintura*

1 Escolha 3D > Queda de Pintura 3D

2 Defina as configurações de ângulo mínimo e máximo.

- A faixa de declínio de pintura máxima é de 90 graus. Em 0 grau, a pintura só é aplicada à superfície se ela estiver com a face para cima, sem ângulo de declínio. Em 90 graus, a pintura pode seguir uma superfície curva, como uma esfera, em suas bordas visíveis. Na configuração de 45 graus, a área pintada é limitada às áreas da esfera que não se curvam em mais de 45 graus.
- O ângulo de declínio mínimo define uma faixa dentro da qual a pintura desaparece gradualmente à medida que se aproxima do ângulo de declínio máximo. Por exemplo, se o ângulo de declínio máximo for 45 e o mínimo for 30, a opacidade da pintura diminui de 100 para 0 por cento entre 30 e 45 graus de declínio.

Identificar áreas que podem receber pintura

Pode não ficar claro apenas olhando para um modelo 3D se é possível pintar em determinadas áreas. Como a visualização do modelo pode não fornecer uma correspondência de 1 para 1 com a textura 2D, aplicar a pintura diretamente ao modelo é diferente de pintar diretamente em um mapa de textura 2D. Um pincel que parece pequeno no modelo pode ser na verdade muito maior em relação à textura, dependendo da resolução da textura ou da sua proximidade do modelo durante a aplicação da pintura.

Boas áreas para pintura são áreas em que você pode aplicar pintura ou outros ajustes à superfície do modelo com o efeito mais consistente e previsível. Em outras áreas, a pintura pode ficar rarefeita ou carregada devido ao ângulo ou distância da superfície do modelo.

❖ Siga um destes procedimentos:

- Escolha 3D > Selecionar Áreas de Pintura. Uma área de seleção realça as melhores áreas para pintura no modelo.
- Na seção Cena do painel 3D, escolha Máscara de Pintura no menu Predefinição.

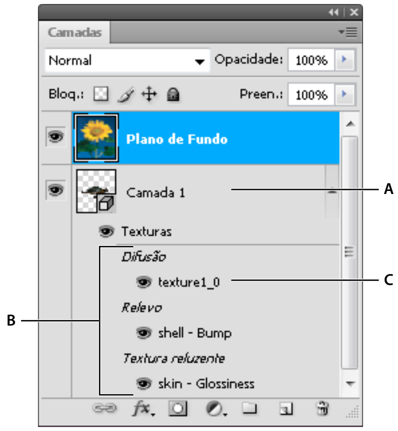
  No modo Máscara de Pintura, o branco mostra as áreas boas para pintura, o azul mostra as áreas em que a pintura pode ficar rarefeita e o vermelho mostra as áreas em que a pintura ficará saturada. (Para pintar no modelo, você deve passar do modo de renderização Máscara de Pintura para um modo compatível com pintura, como Sólido).

As áreas selecionadas por Selecionar Áreas Imprimíveis e as áreas imprimíveis mostradas no modo Máscara de Pintura são parcialmente determinadas pela configuração Queda de Tinta. Uma definição de declínio de pintura mais alta aumenta a área boa para pintura, enquanto uma definição mais baixa diminui a área boa para pintura. *Consulte "Definir o ângulo de declínio de pintura" na página 550.*

Criar e editar texturas para modelos 3D (Photoshop Extended).

Você pode usar as ferramentas de pintura e ajuste do Photoshop para editar as texturas contidas em um arquivo 3D ou para criar novas texturas. As texturas são importadas como arquivos 2D com o modelo 3D. Elas aparecem como entradas no painel Camadas, aninhadas sob a camada 3D e agrupadas por tipo de mapa: Difuso, Relevo, Textura Reluzente etc.

Para visualizar uma miniatura de um determinado arquivo de textura, passe o ponteiro do mouse sobre o nome da textura no painel Camadas. O tamanho e modo de cor da imagem também é exibido.



O painel Camadas mostrando texturas 3D, agrupadas por tipo de mapa de textura
***A.** Camada 3D* ***B.** Tipos de mapa de textura* ***C.** Nome de arquivo de mapa de textura*

***Nota:** Os mapas de textura usados por um determinado material também aparecem na seção inferior do painel 3D quando o material é selecionado. Consulte "Configurações de Materiais 3D (Photoshop Extended)" na página 542.*

Para editar texturas 3D no Photoshop, faça o seguinte:

- Editar uma textura no formato 2D. A textura é aberta como um objeto inteligente em uma janela de documento separada.
- Editar uma textura diretamente no modelo. Se necessário você pode cortar temporariamente as superfícies do modelo para acessar áreas a serem pintadas. Consulte "Pintar em modelos 3D (Photoshop Extended)" na página 549.

Mais tópicos da Ajuda

"Pintura com a ferramenta Pincel ou Lápis" na página 295

Editar uma textura no formato 2D

1 Siga um destes procedimentos:

- Clique duas vezes na textura no painel Camadas.
- No painel Materiais, selecione o material que contém a textura. Na seção inferior do painel, clique no ícone do menu de textura da textura que você deseja editar e escolha Abrir Textura.

2 Use qualquer ferramenta do Photoshop para pintar ou editar a textura.

3 Torne a janela contendo o modelo 3D ativa para visualizar a textura atualizada aplicada ao modelo.

4 Feche o documento de textura e salve as alterações.

Exibir ou ocultar uma textura

Você pode exibir e ocultar uma textura para ajudá-lo a identificar a área do modelo à qual a textura é aplicada.

❖ Clique no ícone de olho próximo à camada Textura. Para ocultar ou exibir todas as texturas, clique no ícone de olho próximo à camada de Textura no nível superior.

Criar sobreposições UV

Um arquivo de textura difusa usado por vários materiais em um modelo 3D pode agrupar diversas áreas de conteúdo aplicadas a diferentes superfícies no modelo. O processo chamado *mapeamento UV* corresponde às coordenadas no mapa de textura 2D com coordenadas específicas no modelo 3D. O mapeamento UV permite que a textura 2D seja pintada corretamente no modelo 3D.

Para o conteúdo 3D criado fora do Photoshop, o mapeamento UV ocorre no programa onde o conteúdo foi criado. Entretanto, o Photoshop pode criar sobreposições UV como guias para ajudar você a visualizar como um mapa de textura 2D corresponde às superfícies 3D. Essas sobreposições funcionam como guias durante a edição de uma textura.

1 Clique duas vezes numa textura no painel Camadas para abri-lo para edição.

Nota: *Criar Sobreposições UV só será ativado quando um mapa de textura estiver aberto e for a janela ativa.*

2 Escolha 3D > Criar Sobreposições UV, depois selecione uma opção de sobreposição.

Wireframe Exibe dados de borda do mapeamento UV.

Sombreado Exibe áreas de modelo usando um modo de renderização sólido.

Mapa Normal Exibe normais geométricos convertidos em valores RGB, sendo R=X, G=Y e B=Z.

As sobreposições UV são incluídas como camadas adicionais no painel Camadas para o arquivo de textura. Você pode exibir, ocultar, mover ou excluir uma sobreposição UV. As sobreposições aparecem na superfície do modelo quando você fecha e salva o arquivo de textura ou alterna do arquivo de textura para a camada 3D associada (o arquivo de textura é gravado automaticamente).

Nota: *Excluir ou ocultar sobreposições UV antes de executar uma renderização final.*

Reparametrizar um mapa de textura

Ocasionalmente, você pode abrir um modelo 3D cujas texturas estão mal mapeadas para a malha de modelo subjacente. Um mapeamento de textura mal feito pode produzir distorções óbvias na aparência da superfície do modelo, como emendas indesejadas ou áreas de estiramento ou compressão do padrão da textura. O mapeamento de textura mal feito pode também causar resultados imprevisíveis quando você pinta diretamente no modelo.

Para verificar a parametrização da textura, abra uma textura para edição, depois aplique uma Sobreposição UV para verificar como a textura se alinha com as superfícies do modelo. Consulte *"Criar sobreposições UV" na página 553.*

O comando Reparametrização remapeia uma textura para o modelo para corrigir distorção e criar uma cobertura de superfície mais eficiente.

1 Abra um arquivo 3D com uma textura difusa mal mapeada e selecione a camada 3D contendo o modelo.

2 Escolha 3D > Reparametrizar. O Photoshop informará que você está reaplicando a textura ao modelo. Clique em OK.

3 Escolha uma opção em de reparametrização:

- Baixa distorção mantém o padrão de textura mais intacto, mas pode criar mais emendas na superfície do modelo.
- Menos emendas reduz o número de emendas que aparecem no modelo. Isso pode produzir mais esticamento ou esmagamento da textura, dependendo do modelo.



Recriação de parâmetros de textura usando Baixa distorção (esquerda) e Menos emendas (direita)

4 (Opcional) Se a opção de reparametrização escolhida não criar cobertura de superfície ideal, escolha Editar > Desfazer e tente a outra opção.

Você também pode usar o comando Reparametrizar para aprimorar o mapeamento de textura padrão que ocorre na criação de modelos 3D a partir de camadas 2D. Consulte "Criar objetos 3D a partir de imagens 2D (Photoshop Extended)." na página 558.

Criação de um ladrilho para uma textura definida

Uma textura repetida é composta de blocos idênticos em um padrão de grade. Uma textura repetida pode oferecem uma cobertura de superfície mais realística do modelo, usar menos armazenamento e aprimorar o desempenho da renderização. É possível converter qualquer arquivo 2D em uma pintura lado a lado. Depois de visualizar como vários ladrilhos interagem na pintura, é possível salvar um ladrilho para ser usado como uma textura repetida.

Para configurar a malha de uma textura repetida, use o aplicativo 3D que criou o modelo.

1 Abra um arquivo 2D.

2 Selecione uma ou mais camadas no arquivo, depois escolha 3D > Nova Pintura em Ladrilho.

O arquivo 2D é convertido em um plano 3D contendo nove blocos idênticos do conteúdo original. As dimensões da imagem não são alteradas.

3 Edite a textura lado a lado com ferramentas de pintura, filtros ou outras técnicas. (As alterações feitas em um ladrilho aparecem automaticamente nos outros.)

4 Salve um título único como uma imagem 2D: Na seção Materiais do painel 3D, escolha Abrir Textura no menu Difusão. Em seguida, escolha Arquivo > Salvar como e especifique um nome, um local e um formato.

Se não quiser usar a pintura original com nove ladrilhos e forma independente, feche-a sem salvar.

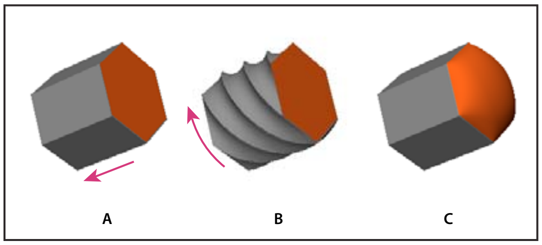
5 Para carregar o ladrilho como uma textura repetida, abra um arquivo de modelo 3D. Na seção Materiais do painel 3D, escolha Carregar Textura no menu Difusão e selecione o arquivo salvo acima.

Criar, combinar e converter 3D (Photoshop Extended)

Criar repoussé 3D (Photoshop Extended)

O termo *repoussé* descreve uma técnica de trabalho em metal na qual as faces do de objeto são formadas e modeladas ao martelar no lado oposto. No Photoshop, o comando Repoussé converte objetos 2D em malhas 3D, que podem receber a extrusão, ser infladas e reposicionadas no espaço 3D.

Para um vídeo sobre converter de 2D em 3D com Repoussé, consulte www.adobe.com/go/lrvid5003_ps_en



Aplicando repoussé a uma seleção de pixels
A. *Aumentando a profundidade da extrusão* ***B.*** *Torcendo a extrusão em 180 graus°* ***C.*** *Inflando a frente*

1 Crie uma seleção de pixels ou selecione uma camada de texto, máscara de camada ou um demarcador de trabalho.

2 Escolha 3D > Repoussé e a seguir escolha o item que reflete a seleção na etapa 1.

3 Defina as seguintes opções:

Ferramentas de malha Disponíveis ao longo da parte superior esquerda da caixa de diálogo, estas ferramentas funcionam como as ferramentas de objeto 3D. (Consulte "Como mover, girar ou dimensionar um modelo 3D com ferramentas de objeto" na página 535 e Mover, girar ou dimensionar itens selecionados com eixo 3D .)

Predefinições de repoussé Aplique um grupo predefinido de configurações. Para criar a sua própria predefinição de configurações personalizadas, clique no menu suspenso e escolha Nova predefinição de repoussé.

Para organizar grupos de predefinições, consulte "Como trabalhar com o Gerenciador de Predefinição" na página 38.

Extrusão Estende a forma 2D original no espaço 3D. A profundidade controla o comprimento da extrusão. A escala controla a largura. Selecione Curvatura de uma extrusão curvada, ou Cisalhar para uma extrusão reta, e a seguir defina o ângulo X e Y para controlar a inclinação horizontal e vertical. Se desejar, insira o Giro em graus.

Para alterar a origem da curvatura ou cisalhamento, clique em um ponto no ícone de referência .

Inflar Expande ou retrai o meio da frente ou atrás. As configurações de Ângulo positivo expandem a retração negativa. A intensidade controla o nível de inflar.

Materiais Aplique materiais, como tijolo ou algodão, globalmente ou a vários lados do objeto. (Chanfro1 é o chanfro da frente; Chanfro2, o de trás.)

Chanfrado Aplica arestas chanfradas na frente ou atrás do objeto. As opções de contorno são semelhantes àquelas para efeitos de camada. (Consulte "Modificação de efeitos de camada com contornos" na página 268.)

Configurações de cena As luzes na forma de um panorama esférico brilham no objeto. Escolha um estilo de luzes do menu. As configurações de renderização controlam a aparência da superfície do objeto. (Consulte "Selecionar

uma predefinição de renderização” na página 562.) Configurações de qualidade mais alta aumentam a densidade de malha, aprimorando a aparência, mas reduzindo a velocidade do processamento.

As configurações de renderização de Sombreado e Estrutura de arame sólida superimpõem a malha 3D nos objetos, revelando qualquer distorção de malha que irá distorcer as texturas.

Reajustar as configurações de repoussé

1 Selecione uma camada de texto, máscara de camada, ou demarcador de trabalho, ao qual você anteriormente aplicou o repoussé.

2 Escolha 3D > Repoussé > Editar em repoussé.

Dividir malhas repoussé

Por padrão, o comando Repoussé cria uma malha única com cinco materiais. Se você deseja controlar separadamente elementos diferentes (tais como cada carta em uma sequência de texto), poderá criar malhas separadas para cada demarcador fechado.

Nota: *Se existirem numerosos demarcadores fechados, as malhas resultantes podem criar cenas 3D altamente complexas que são difíceis de editar.*

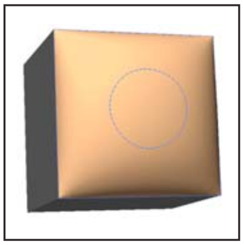
1 Selecione uma camada de texto, máscara de camada, ou demarcador de trabalho, ao qual você anteriormente aplicou o repoussé.

2 Escolha 3D > Repoussé > Dividir malhas de repoussé.

Compreendendo as restrições internas

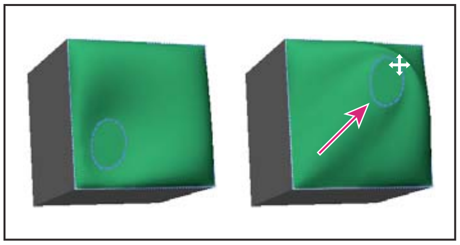
As restrições internas permitem que você melhore a resolução de malha em áreas específicas, varie a inflação precisamente ou faça orifícios em superfícies. Ao longo de um demarcador que você especifica em um objeto de repoussé, as curvas de restrição estendem-se para longe do objeto para uma expansão, ou em direção ao objeto para uma contração. Você manipula essas curvas usando ferramentas de restrição que são semelhantes às ferramentas de objeto 3D.

Restrições inativas Garanta a resolução de malha suficiente, criando demarcadores suaves.



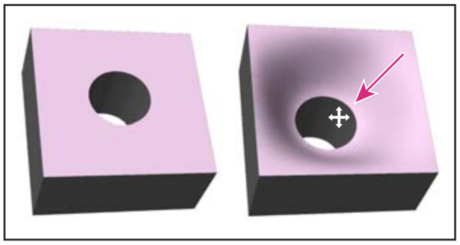
Objeto inflado com restrição inativa

Restrições ativas Expanda ou retraia a superfície ao longo dos demarcadores de restrição.



Arraste a restrição ativa para uma posição diferente no espaço 3D.

Restrições de furo Recorte a superfície ao longo dos demarcadores de restrição.



Arraste a restrição de orifício para aumentar a profundidade

Criar restrições internas de seleções, demarcadores de trabalho ou texto

1 Siga um destes procedimentos:

- Crie uma seleção ou um demarcador que caia inteiramente dentro da parte superior da superfície de um objeto de repoussé.
- Para objetos de texto que já tenha demarcadores internos, como a letra *A*, passe para a etapa 3.

2 Escolha 3D > Repoussé > Criar restrições a partir da seleção ou do demarcador de trabalho.

3 Na caixa de diálogo Repoussé, clique no triângulo para expandir a seção Restrições internas.

4 Escolha uma opção de Tipo. Para Ativo ou Orifício, as seguintes opções estão disponíveis:

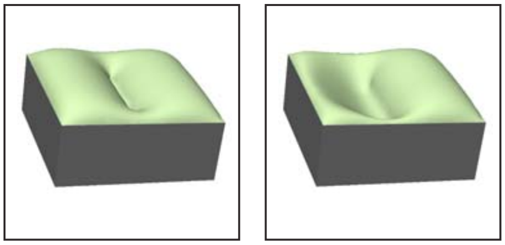
Ferramentas de restrição Ajuste a curva de restrição e a função de forma semelhante às ferramentas de objeto 3D. Consulte “Objeto 3D e ferramentas de câmera (Photoshop Extended)” na página 535.

Se o objeto de repoussé contiver múltiplos demarcadores internos (por exemplo, ovais no número 8), selecione cada demarcador individualmente com as ferramentas de restrição.

Coordenadas de posição Permite colocar com precisão as restrições no espaço 3D.

Lado Permite aplicar de forma uniforme as configurações de Intensidade e Ângulo a ambos os lados, ou configurações únicas a cada um.

Cada curva de restrição tem dois lados. A orientação desses lados depende de como uma curva divide a superfície. As opções de menu Esquerdo e Direito refletem uma restrição vertical. Para uma restrição horizontal, Esquerdo e Direito significa acima e abaixo, e para um restrição fechada, essas opções significam dentro e fora.



A B

Configurações de lado
***A.** Ambos criam a deformação consistente.* ***B.** Esquerda ou direita permite a deformação variada.*

Intensidade Controla o nível de inflar ao longo do demarcador.

Ângulo Controla a direção de inflar.

Remover uma restrição interna

1 Selecione uma camada de repoussé 3D que inclua uma restrição interna.

2 Escolha 3D > Repoussé > Editar em repoussé.

3 Na seção de Restrições internas, clique em Excluir.

Para voltar a aplicar uma restrição excluída, clique em Adicionar seleção ou Adicionar demarcador.

Criar objetos 3D a partir de imagens 2D (Photoshop Extended).

O Photoshop pode criar uma variedade de objetos 3D básicos usando camadas 2D como ponto de partida. Após criar um objeto 3D, você poderá movê-lo no espaço 3D, alterar configurações de renderização, adicionar iluminação ou mesclá-lo com outras camadas 3D.

- Converta as camadas 2D em cartões postais 3D (planos com propriedades 3D). Se sua camada inicial for uma camada de texto, qualquer transparência é mantida.
- Dobre uma camada 2D ao redor de um objeto 3D, como um cone, cubo ou cilindro.
- Crie uma malha 3D a partir das informações de tons de cinza em uma imagem 2D.
- Simule uma técnica de trabalho em metal denominada *repoussé* efetuando a extrusão em um objeto 2D no espaço 3D. Consulte "Criar repoussé 3D (Photoshop Extended)" na página 555.
- Crie um volume 3D a partir de um arquivo multiquadro, como um arquivo de imagem médica DICOM. O Photoshop combina as fatias individuais do arquivo em um objeto 3D que você pode manipular no espaço 3D e visualizar de qualquer ângulo. Você pode aplicar vários efeitos de renderização de volume 3D para otimizar a exibição de vários materiais na digitalização, como osso ou tecidos do corpo. Consulte "Criar um volume 3D de quadros de DICOM (Photoshop Extended)" na página 568.

Para assistir a um vídeo sobre como criar conteúdo 3D a partir de camadas 2D, consulte www.adobe.com/go/lrvid4006_ps_br.

Criar um cartão postal 3D

Você pode adicionar um cartão postal 3D a uma cena 3D existente para criar uma superfície que exibe sombras e reflexos de outros objetos na cena.

1 Abrir uma imagem 2D e selecionar a camada desejada para converter em um cartão postal.

2 Escolha 3D > Novo Cartão Postal 3D da Camada

- A camada 2D é convertida em uma camada 3D no painel Camadas. O conteúdo da camada 2D é aplicado como um material em ambos os lados do cartão postal.
- A camada 2D original aparece no painel Camadas como um mapa de textura Difusa para o objeto de cartão postal 3D. (Consulte "Visão geral do painel 3D (Photoshop Extended)" na página 538.)
- A camada 3D mantém as dimensões da imagem 2D original.

3 (Opcional) Para adicionar o cartão postal 3D como um plano de superfície para uma cena 3D, mescle a nova camada 3D com uma camada 3D existente contendo outros objetos 3D, então alinhe conforme necessário. (Consulte "Combinar objetos 3D (Photoshop Extended)." na página 560.)

4 Para manter o novo conteúdo 3D, exporte a camada 3D em um formato de arquivo 3D ou salve-a no formato PSD. (Consulte "Exportar uma camada 3D" na página 566.)

Criar formas 3D

Dependendo do tipo de objeto escolhido, o modelo 3D resultando pode conter uma ou mais malhas. A opção Panorama esférico mapeia uma imagem panorâmica dentro de um esfera 3D.

1 Abrir uma imagem 2D e selecionar a camada desejada a ser convertida em uma forma 3D.

2 Escolha 3D > Nova Forma da Camada e selecione uma forma do menu. As formas incluem objetos de malha única, como uma rosca, esfera ou chapéu, bem como vários objetos de malha, como um cone, cubo, cilindro, lata de refrigerante ou garrafa de vinho.

Nota: *Você pode adicionar suas próprias formas personalizadas ao menu de formas. As formas são arquivos de modelo 3D Collada (.dae). Para adicionar uma forma, coloque o arquivo de modelo Collada na pasta Predefinições/Malhas dentro da pasta de programa do Photoshop.*

- A camada 2D é convertida em uma camada 3D no painel Camadas.
- A camada 2D original aparecerá no painel Camadas como um mapa de textura Difusa. Ela pode ser usada em uma ou mais superfícies do novo objeto 3D. Outras superfícies pode ser atribuídas a um mapa de textura difusa padrão com uma definição de cor padrão. Consulte "Visão geral do painel 3D (Photoshop Extended)" na página 538.

3 (Opcional) Use a opção Panorama Esférico se estiver usando uma imagem panorâmica como sua entrada 2D. Essa opção converte um panorama esférica de 360 x 180 graus em uma camada 3D. Após convertido em um objeto 3D, você pode pintar áreas do panorama que geralmente são difíceis de alcançar, como os pólos ou áreas contendo linhas retas. Para obter informações sobre a criação de um panorama 2D alinhando imagens juntas, consulte "Criar panorâmicas de 360 graus (Photoshop Extended)" na página 207.

4 Exporte a camada 3D em um formato de arquivo 3D ou salve no formato PSD para manter o novo conteúdo 3D. Consulte "Exportar uma camada 3D" na página 566.

Criar uma malha 3D

O comando Nova Malha de Tons de Cinza converte uma imagem em tons de cinza em um mapa de profundidade, o que converte os valores de luminosidade em uma superfície de profundidade variável. Os valores mais claros criam áreas altas na superfície, enquanto os valores mais escuros criam áreas mais baixas. O Photoshop, então, aplica o mapa de profundidade a uma das quatro geometrias possível para criar um modelo 3D.

1 Abrir uma imagem 2D e selecionar uma ou mais camadas desejadas a serem convertida em uma malha 3D.

2 (Opcional) Converter a imagem no modo tons de cinza. (Escolha Imagem > Modo > Tons de Cinza ou use Imagem > Ajustes > Branco e Preto para um ajuste fino da conversão em escala de cinza.

Nota: Se você usar uma imagem RGB como entrada ao criar uma malha, o canal verde será usado para gerar o mapa de profundidade.

3 (Opcional) Faça ajustes na imagem em tons de cinza, se necessário, para limitar a faixa de valores de luminosidade.

4 Escolha 3D > Nova Malha de Tons de Cinza e, então, selecione uma opção de malha.

Plano Aplica dados de mapa de profundidade em uma superfície planar.

Plano de Dois Lados Cria dois planos refletidos ao longo de um eixo central e aplica dados do mapa de profundidade aos dois planos.

Cilindro Aplica dados do mapa de profundidade fora do centro de um eixo vertical.

Esfera Aplica dados do mapa de profundidade radialmente fora de um ponto central.

O Photoshop cria uma camada 3D contendo a nova malha. Ele também cria mapas de textura Difusa, Opacidade e Mapa de Profundidade Planar para o objeto 3D, usando os tons de cinza originais ou camada de cor.

Você pode reabrir o Mapa de Profundidade Planar sempre que quiser e editá-lo. Ao salvá-lo, a malha será gerada novamente.

Nota: O mapa de textura Opacidade não aparece no painel Camadas, pois o mapa usa o mesmo arquivo de textura que o mapa Difuso (a camada 2D original). Quando dois mapas de textura fazem referência ao mesmo arquivo, o arquivo aparece apenas uma vez no painel Camadas.

Combinar objetos 3D (Photoshop Extended).

Mesclar camadas 3D permite combinar vários modelos 3D em uma cena. Após combinados, cada modelo 3D pode ser manipulado separadamente ou você pode usar as ferramentas de posição e câmera em todos os modelos simultaneamente.

1 Abra duas janelas de documento, cada uma contendo uma camada 3D.

2 Ative o documento de origem (o arquivo do qual você está copiando a camada 3D).

3 Selecione a camada 3D no painel Camadas e arraste-a para a janela do documento de destino (o arquivo que conterá os objetos 3D combinados).

A camada 3D é adicionada como uma nova camada 3D no documento de destino. Ela se torna a camada ativa no painel Camadas do documento de destino.

4 Na painel Ferramentas, selecione uma ferramenta da câmera 3D.

5 Na barra de opções, no menu Posição, selecione o nome de camada da camada 3D original no arquivo de destino.

Após corresponder a posição de câmera das duas camadas 3D, os dois objetos 3D aparecerão juntos na cena. Use as ferramentas de objeto 3D para reposicionar os objetos antes de mesclar.

6 No menu de opções do painel Camadas, escolha Mesclar.

As duas camadas 3D serão combinadas em uma. O ponto de origem de cada modelo será alinhado.

Nota: Dependendo do tamanho de cada modelo 3D, um modelo pode aparecer parcial ou completamente incorporado em outro modelo após a mesclagem das camadas 3D.

Após a mesclagem de dois modelos 3D, todas as malhas e materiais de cada arquivo 3D ficarão contidas no arquivo de destino e aparecerão no painel 3D. No painel Malhas, você pode selecionar e reposicionar malhas individuais usando as ferramentas de posição 3D no painel. Consulte “Configurações de Malha 3D (Photoshop Extended)” na página 541.

Para alternar entre mover todos os modelos de uma vez e movê-los individualmente na camada, alterne entre as ferramentas de posição 3D no painel Ferramentas e as ferramentas no painel Malhas.

Combinar camadas 3D e 2D (Photoshop Extended)

Você pode combinar camadas 3D com uma ou mais camadas 3D para criar efeitos compostos. Por exemplo, você pode colocar um modelo contra uma imagem de plano de fundo e alterar sua posição ou ângulo de visualização de modo a que corresponda ao plano de fundo.

❖ Siga um destes procedimentos:

- Com um documento arquivo 2D aberto, escolha 3D > Nova Camada do Arquivo 3D e abra um arquivo 3D.
- Com um arquivo 2D e um 3D abertos, arraste a camada 2D ou 3D de um arquivo para a janela de documento aberta do outro arquivo. A camada adicionada será movida para o topo do painel Camadas.

Ao trabalhar em um arquivo com camadas 2D e 3D combinadas, você poderá ocultar temporariamente as camadas 2D ao trabalhar com a camada 3D. Consulte “Ocultar camadas para melhor desempenho” na página 561.

Ocultar camadas para melhor desempenho

Em um documento multicamada com camadas 2D sobre camadas 3D, você pode mover temporariamente a camada 3D para o topo da pilha de camadas para renderização de tela mais rápida.

1 Escolha 3D > Ocultar Camadas Automaticamente para Melhorar Desempenho.

2 Selecione uma ferramenta Posição 3D ou Câmera.

Quando você pressiona o botão do mouse com uma dessas ferramentas, todas as camadas 2D são temporariamento ocultadas. Ao liberar o mouse, todas as camadas 2D reaparecerão. Mover uma parte do Eixo 3D também oculta todas as camadas 2D.

Criar animações 3D (Photoshop Extended)

Usando a linha de tempo Animação do Photoshop, você poderá criar animações 3D que movem um modelo 3D pelo espaço e alterar o modo como ele é exibido ao longo do tempo. Você pode animar qualquer das seguintes propriedades de uma camada 3D:

- Objeto 3D ou posição de câmera. Use as ferramentas de posição 3D ou de câmera para mover o modelo ou câmera 3D ao longo do tempo. O Photoshop pode alternar quadros entre os movimentos de posição ou câmera para criar efeitos suaves de movimento.
- Configurações de renderização 3D Alterar modos de renderizaçao, com a habilidade de alternar transições entre alguns modos de renderização. Por exemplo, altere o modo Vértices gradualmente para Wireframe ao longo do tempo para simular o esboço de uma estrutura de modelo.
- Seção transversal 3D Girar um plano de interseção para exibir uma seção transversal que muda ao longo do tempo. Alterar as configurações de seção transversal entre os quadros par destacar diferentes áreas do modelo durante uma animação.

Para animações de alta qualidade, você pode renderizar cada quadro da animação usando a configuração de renderização Renderizar para Saída Final. Consulte “Alterar as configurações de renderização 3D (Photoshop Extended)” na página 562.

Mais tópicos da Ajuda

“Criação de animações de linha de tempo (Photoshop Extended)” na página 515

Converter uma camada 3D em uma camada 2D (Photoshop Extended)

Converter uma camadas 3D em uma camada 2D rasteriza o conteúdo 3D em seu estado atual. Converta uma camada 3D em uma camada comum apenas se não mais desejar editar a posição, modos de renderização, texturas ou luzes do modelo 3D. A imagem rasterizada mantém a aparência de uma cena 3D, mas em formato 2D plano.

❖ Selecione a camada 3D no painel Camadas e escolha 3D > Rasterizar.

Converter uma camada 3D em um Objeto Inteligente (Photoshop Extended)

Converter uma camada 3D em um Objeto Inteligente permite manter as informações 3D contidas na camada 3D. Após a conversão, você pode aplicar transformações a outros ajustes como Filtros Inteligentes ao Objeto Inteligente. Você pode reabrir a camada Objeto Inteligente para editar a cena 3D original. Quaisquer transformações ou ajustes aplicados ao Objeto Inteligente são então aplicados ao conteúdo 3D atualizado.

1 Selecione a camada 3D no painel Camadas.

2 No menu de opções do painel Camadas, escolha Converter em Objeto Inteligente.

3 (Opcional) Para reeditar o conteúdo 3D, clique duas vezes na camada Objeto Inteligente no painel Camadas.

Mais tópicos da Ajuda

"Sobre objetos inteligentes" na página 276

Renderizar e salvar 3D (Photoshop Extended)

Alterar as configurações de renderização 3D (Photoshop Extended)

As configurações de renderização determinam como os modelos 3D são desenhados. O Photoshop instala diversas predefinições com configurações comuns. Personalizar configurações para criar suas próprias predefinições.

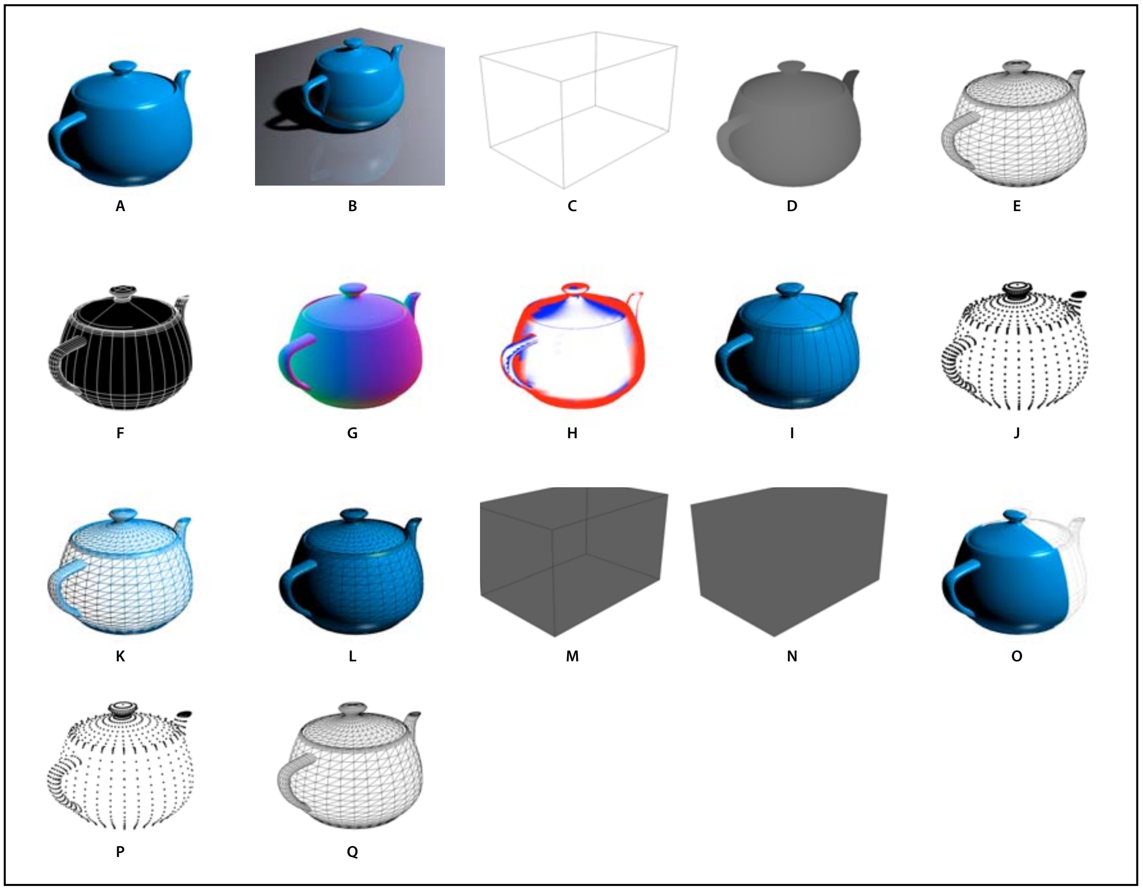
Nota: *Configurações de renderização são específicas da camada. Se um documento contiver várias camadas 3D, especifique configurações de renderização separadas para cada uma.*

Selecionar uma predefinição de renderização

A predefinição de renderização padrão é Padrão, que mostra as superfícies visíveis dos modelos. As predefinições Wireframe e Vértices revelam a estrutura subjacente. Para combinar renderização sólida e de wireframe, escolha a predefinição Wireframe Sólida. Para visualizar um modelo uma simples caixa refletindo suas dimensões externas, escolha a predefinição Caixa Delimitadora.

1 Na parte superior do painel 3D, clique no botão Cena .

2 Na metade inferior do painel, escolha uma opção no menu Predefinições.



Predefinições de renderização instaladas
A. *Padrão (qualidade definida como interativa)* ***B.*** *Padrão (qualidade definida como raio rastreado e plano do solo visível)* ***C.*** *Caixa delimitadora* ***D.*** *Mapa de profundidade* ***E.*** *Wireframe oculto* ***F.*** *Ilustração de linha* ***G.*** *Normais* ***H.*** *Máscara de pintura* ***I.*** *Ilustração sombreada* ***J.*** *Vértices sombreados* ***K.*** *Wireframe sombreado* ***L.*** *Sólido Wireframe* ***M.*** *Contorno da Caixa Delimitadora Transparente* ***N.*** *Caixa Delimitadora Transparente* ***O.*** *Com Dois Lados* ***P.*** *Vértices* ***Q.*** *Wireframe*

A predefinição Com Dois Lados aplica-se apenas a seções transversais, exibindo um modelo sólido em uma metade da seção e um wireframe na outra.

Personalizar configurações de renderização

1 Na parte superior do painel 3D, clique no botão Cena .

2 À direita do menu Configurações de renderização, clique em Editar.

3 (Opcional) Para visualizar o efeito de novas configurações à medida que executa alterações, selecionar Pré-visualizar. Ou remova a seleção dessa opção para aumentar ligeiramente o desempenho.

Para especificar configurações exclusivas para cada metade de uma seção transversal, clique nos botões de seção transversal no topo da caixa de diálogo.

4 Ative a renderização Face, Aresta, Vértice, Volume ou Estéreo clicando nas caixas de seleção do lado esquerdo da caixa de diálogo. Depois ajuste as configurações relacionadas abaixo.

Para obter informações sobre as opções Volume, usadas principalmente em imagens DICOM, consulte *"Exibição de um volume 3D em modos de renderização diferentes" na página 569.*

Opções de Face

As opções de Face determinar como as superfícies do modelo serão exibidas.

Estilo da Face Desenha superfícies usando qualquer um destes métodos:

- **Sólido** Desenha sem sombras ou reflexos usando GPU em uma placa de vídeo OpenGL.
- **Textura Apagada** Desenha sem iluminação, em vez de exibir apenas a opção Textura selecionada. (Difusa é selecionada por padrão.)
- **Plano** Aplica o mesmo normal de superfície a todos os vértices em uma face, criando uma aparência facetada.
- **Constante** Substitui texturas pela cor especificada atualmente.

Para ajustar a cor da face, aresta ou vértice, clique na caixa Cor.

- **Caixa Delimitadora** Exibe caixas refletindo as dimensões externas de cada componente.
- **Normais** Exibe componentes X, Y e Z para normais de superfície em diferentes cores RGB.
- **Mapa de Profundidade** Exibe um modelo cinza, usando a luminosidade para revelar a profundidade.
- **Máscara de Pintura** Exibe as regiões boas para pintura em branco, regiões saturadas em vermelho e regiões rarefeitas em azul. (Consulte “Identificar áreas que podem receber pintura” na página 551.)

Textura Quando Estilo de Face é definido como Textura Apagada, especifica o mapa de textura. (Consulte “Configurações de Materiais 3D (Photoshop Extended)” na página 542.)

Renderização para Saída Final Para animações de vídeo exportadas, produz sombras suaves e sangramentos de cor realísticos a partir de objetos e ambientes refletidos. Essa opção requer mais tempo de processamento, entretanto.

Reflexos, Refrações, Sombras Mostra ou oculta esses recursos de renderização de raio rastreado.

Remover faces posteriores Oculta superfícies na parte posterior de componentes com dois lados.

Opções de Aresta

As opções de Aresta determinam como as linhas de wireframe aparecem.

Estilo da Aresta Reflete as opções Constante, Plano, Sólido e Caixa Delimitadora descrita para o Estilo de Face acima.

Limiar do Vinco Ajusta o número de linhas estruturais que aparecem no modelo. Um vinco ou uma linha é formado quando dois polígonos em um modelo se juntam em um determinado ângulo. Se as arestas se encontrarem em um ângulo abaixo da configuração Limiar do Vinco (0-180), a linha formada será removida. O wireframe inteiro é exibido em uma configuração de 0.

Espessura da Linha Define a espessura em pixels.

Remover Faces Posteriores Oculta arestas na parte posterior de componentes com dois lados.

Remover Linhas Ocultas Remove linhas sobrepostas pelas linhas de primeiro plano.

Opções de Vértice

As opções de Vértice ajustam a aparência de *vértices* (interseções de polígonos que constituem o modelo de wireframe).

Estilo de Vértice Reflete as opções Constante, Plano, Sólido e Caixa Delimitadora descrita para o Estilo de Face acima.

Raio Determina o raio do pixel de cada vértice.

Remover Faces Posteriores Oculta vértices na parte posterior de componentes com dois lados.

Remover Vértices Ocultos Remove vértices sobrepostas pelos vértices de primeiro plano.

Opções de Estéreo

As opções de Estéreo ajustam configurações de imagem que serão vistas com lentes vermelhas-azuis ou impressas em objetos que incluem lentes lenticulares.

Tipo de Estéreo Especifica Vermelho/Azul para imagens visualizadas com lentes coloridas ou Interlaçamento Vertical para impressões lenticulares.

Parallax Ajusta a distância entre duas câmeras estéreo. As configurações mais altas aumentam a profundidade tridimensional, mas reduzem a profundidade de campo, fazendo com que os itens à frente ou atrás do plano focal aparecem desfocados.

Espaçamento Lenticular Para imagens interlaçadas verticalmente, especifica quantas linhas por polegada a lente lenticular tem.

Plano Focal Determina a posição do plano focal em relação ao centro da caixa delimitadora do modelo. Insira valores negativos para mover o plano para frente e valores positivos para movê-lo para trás.

Salvar ou excluir uma predefinição de renderização

1 Na parte superior do painel 3D, clique no botão Cena .

2 Clique em Configurações de Renderização.

3 Escolha uma das seguintes opções:

- Para salvar uma predefinição, personalize as configurações e clique no botão Salvar .
- Para excluir uma predefinição, selecione-a no menu Predefinição e clique no botão Excluir .

Renderizar um arquivo 3D para saída final (Photoshop Extended)

Ao terminar de trabalhar com seu arquivo 3D, crie uma renderização final para produzir a versão de mais alta qualidade da saída para a Web, impressão ou animação. A renderização final usa rastreamento de raio e uma taxa de amostra mais alta para capturar efeitos de luz e sombras mais realistas.

Use o modo de renderização final para aprimorar os seguintes efeitos em sua cena 3D:

- Iluminação e cor-ambiente global baseadas na imagem.
- Iluminação da reflexão no objeto (sangramento de cor).
- Ruído reduzido em sombras suaves.

Nota: *Uma renderização final pode levar bastante tempo, dependendo do modelo, iluminação e mapas em sua cena 3D.*

1 Faça qualquer ajuste necessário no modelo, incluindo efeitos de iluminação e sombras.

Você não precisa alterar as configurações anti-serrilhado da cena antes da renderização. Por padrão, a configuração Máxima é usada.

2 Na parte superior do painel 3D, clique no botão Cena e em seguida clique na entrada Cena, na lista abaixo.

3 No menu Qualidade, na metade inferior do painel, selecione o raio rastreado final.

Após a renderização ser concluída, você poderá nivelar a cena 3D para saída em outro formato, compor a cena 3D com conteúdo 2D ou imprimir diretamente a partir da camada 3D.

Para animações em vídeo exportadas, a renderização para saída final está disponível como uma opção na caixa de diálogo Configurações de renderização 3D. Consulte “Personalizar configurações de renderização” na página 563.

Salvar e exportar arquivos 3D (Photoshop Extended)

Para preservar o conteúdo 3D em um arquivo, salve o arquivo no formato do Photoshop ou outro formato de imagem compatível. Você também pode exportar uma camada 3D como um arquivo em um formato de arquivo 3D compatível.

Exportar uma camada 3D

Você pode exportar camadas 3D em todos os formatos 3D compatíveis: Collada DAE, Wavefront/OBJ, U3D e Google Earth 4 KMZ. Ao escolher um formato de exportação, considere os seguintes fatores

- As camadas de texturas são salvas em todos os formatos de arquivo 3D, entretanto, U3D preserva apenas os mapas de textura Difusa, Ambiente e Opacidade.
- O formato Wavefront/OBJ não salva as configurações de câmera, luzes ou animação.
- Apenas o Collada DAE salva as configurações de renderização.

Para exportar uma camada 3D, execute o seguinte procedimento:

1 Escolha 3D > Exportar camada 3D

2 Escolha um formato para exportação das texturas:

- U3D e KMZ são compatíveis com JPEG e PNG como formatos de textura.
- DAE e OBJ são compatíveis com todos os formatos de imagem compatíveis com Photoshop para texturas.

3 (Opcional) Ao exportar para o formato U3D, escolha uma opção de codificação. ECMA 1 é compatível com o Acrobat 7.0, o ECMA 3 é compatível com o Acrobat 8.0 e posteriores e fornece alguma compressão de malha.

4 Clique em OK para exportar.

Salvar um arquivo 3D

Para preservar a posição, iluminação, modo de renderização e seções transversais do modelo 3D, salve os arquivos com camadas 3D no formato PSD, PSB, TIFF ou PDF.

❖ Escolha Arquivo > Salvar ou Arquivo > Salvar Como, selecione o formato Photoshop (PSD), Photoshop PDF ou TIFF e clique em OK.

Capítulo 18: Imagem técnica

Arquivos DICOM (Photoshop Extended)

Sobre os arquivos DICOM (Photoshop Extended)

Para assistir um vídeo sobre arquivos DICOM, consulte www.adobe.com/go/vid0028_br.

DICOM (um acrônimo para Digital Imaging and Communications in Medicine) é o padrão mais comum para recebimento de digitalizações médicas. Com o Photoshop Extended, é possível abrir e trabalhar com arquivos DICOM (.dc3, .dcm, .dic ou sem extensão). Os arquivos DICOM podem conter várias "fatias" ou quadros, que representam diferentes camadas de uma digitalização.

O Photoshop lê todos os quadros de um arquivo DICOM e converte-os em camadas Photoshop. O Photoshop também pode colocar todos os quadros DICOM em uma grade em uma camada ou abrir quadros como um volume 3D que você pode girar no espaço 3D. O Photoshop pode ler arquivos DICOM de 8, 10, 12 ou 16 bits. (O Photoshop converte os arquivos de 10 e 12 bits em arquivos de 16 bits.)

Assim que tiver aberto um arquivo DICOM no Photoshop, é possível usar qualquer ferramenta Photoshop para ajustar, marcar ou fazer comentários no arquivo. Por exemplo, use a ferramenta Observações para adicionar um comentário ao arquivo, a ferramenta Lápis para marcar uma área específica da digitalização ou o filtro Poeira e Rabiscos para remover poeira ou rabiscos de uma digitalização. Use as ferramentas Régua ou de seleção para medir o conteúdo de uma imagem.

Nota: *Qualquer escala de medida presente em um arquivo DICOM será importada automaticamente com o arquivo. Se nenhuma escala estiver presente, a escala padrão de 1 pixel = 1mm será incluída como escala de medida personalizada. Consulte "Definição da escala de medida (Photoshop Extended)" na página 571.*

Você pode salvar os arquivos DICOM de 8 bits em qualquer formato de arquivo suportado pelo Photoshop (os arquivos de 16 bits devem ser salvos como DICOM, PSB (Formato de Documento Grande), Photoshop, Photoshop PDF, Photoshop Raw, PNG ou TIFF).

Importante: *quando você salva um arquivo como DICOM, qualquer estilo de camada, ajuste, modo de mesclagem ou máscara é descartado.*

É possível visualizar e editar metadados para arquivos DICOM no Bridge ou na caixa de diálogo Informações do Arquivo no Photoshop. Os arquivos DICOM oferecem suporte para automação externa por meio de scripts (consulte "Scripts" na página 598).

Mais tópicos da Ajuda

"Observações" na página 444

"Pintura com a ferramenta Pincel ou Lápis" na página 295

"Aplicação do filtro Poeira e Rabiscos" na página 373

Abertura de um arquivo DICOM (Photoshop Extended)

Antes de abrir um arquivo DICOM, você pode especificar como os quadros DICOM são abertos (como camadas, em uma grade ou como um volume 3D) e definir as opções (na caixa de diálogo Importar Arquivo DICOM) que mantém os metadados de pacientes anônimos e mostra sobreposições. Durante a importação, você pode também executar deslocamento, zoom e nivelamento da janela.

A caixa de diálogo de importação de DICOM também mostra as informações de cabeçalho DICOM — informações textuais sobre o arquivo, como suas dimensões, resolução de dados e se os dados foram comprimidos.

Com o comando Nova Camada de Vídeo a partir do Arquivo, é possível importar uma seqüência de vários arquivos DICOM de apenas um quadro em um único arquivo Photoshop de várias camadas. (Consulte "Importação de seqüências de imagem (Photoshop Extended)" na página 498).

1 Escolha Arquivo > Abrir, selecione um arquivo DICOM e clique em Abrir.

2 Selecione os quadros a serem abertos. Clique com a tecla Shift pressionada para selecionar quadros adjacentes. Para selecionar arquivos não adjacentes, clique neles com a tecla Ctrl (Windows) ou Command (Mac OS) pressionada. Clique em Selecionar Todos para selecionar todos os quadros.

Para navegar rapidamente pelos quadros, use a roda de mouse (Windows) ou clique nos botões de seta à direita ou à esquerda abaixo da grande área de pré-visualização.

3 Escolha uma das opções a seguir e, depois, clique em Abrir.

Importação de Quadro Importar Quadros como Camadas insere os quadros DICOM nas camadas. Configuração Até-N exibe vários quadros em uma grade (insira valores nas caixas Linhas e Colunas para especificar a altura e largura da grade). Importar como um volume abre os quadros DICOM como um volume, onde a distância z é determinada pelas configurações DICOM e os dados são interpolados entre os quadros. Você pode visualizar o volume de qualquer ângulo, usando uma variedade de modos de renderização para realçar os dados.

Conjunto de Dados DICOM Tornar Anônimo sobrescreve os metadados do paciente com "tornar anônimo". Mostrar Sobreposições exibe sobreposições, como comentários, curvas ou texto.

Opções de Janela Selecione Mostrar Opções de Janela para ajustar o contraste (Largura da Janela) e o brilho (Nível da Janela) do quadro. Como alternativa, você pode arrastar a ferramenta Nível da Janela para cima ou para baixo para ajustar o nível, ou para a direita ou esquerda para ajustar a largura. Também é possível escolher predefinições de radiologia comuns a partir do menu Predefinição da Janela (Padrão, Pulmão, Osso ou Abdômen). Selecione Inverter imagem para inverter os valores de brilho do quadro.

Para aplicar zoom, escolha um nível de zoom a partir do menu Selecionar Nível de Zoom (ou clique nos sinais de adição e subtração para aproximar ou afastar). Para se deslocar, clique no ícone de Mão na parte superior da caixa de diálogo e arraste pelo quadro.

Criar um volume 3D de quadros de DICOM (Photoshop Extended)

1 Escolha Arquivo > Abrir, selecione um arquivo DICOM e clique em Abrir.

2 Selecione os quadros que você deseja converter em um volume 3D. Clique com a tecla Shift pressionada para selecionar quadros adjacentes. Para selecionar arquivos não adjacentes, clique neles com a tecla Ctrl (Windows) ou Command (Mac OS) pressionada. Clique em Selecionar Todos para selecionar todos os quadros.

3 Em Opções de Importação de Quadro, selecione Importar como Volume, depois clique em Abrir.

O Photoshop cria um volume 3D dos quadros DICOM e os coloca em uma camada 3D no painel Camadas. Você pode usar as ferramentas de posição 3D do Photoshop para visualizar o volume 3D a partir de qualquer ângulo ou alterar as configurações de renderização para visualizar melhor os dados.

- O arquivo DICOM original é preservado como uma camada de textura Difusa associada à camada de volume 3D. Para obter mais informações sobre texturas 3D, consulte “Criar e editar texturas para modelos 3D (Photoshop Extended).” na página 552.
- Clique duas vezes na camada de textura para abrir o arquivo DICOM como um Objeto Inteligente em sua própria janela de documento. Os quadros DICOM aparecem como camadas separadas no painel Camadas.
- Quaisquer alterações feitas em camadas individuais são aplicadas ao volume 3D quando você fechar e salvar o Objeto Inteligente.

Para salvar o volume 3D, você pode exportar a camada 3D ou salvar o arquivo no formato PSD. Consulte “Exportar uma camada 3D” na página 566 e “Salvar um arquivo 3D” na página 566.

Para assistir a um vídeo sobre como criar um volume 3D a partir de quadros DICOM, consulte www.adobe.com/go/lrvid4006_ps_br. (A discussão de quadros de DICOM começa na marca 1:30.)

Exibir um volume 3D a partir de ângulos diferentes

1 Selecione a camada 3D contendo o volume DICOM no painel Camadas.

2 Selecione a ferramenta Posição 3D ou uma ferramenta de câmera 3D no painel Ferramentas.

3 Use as ferramentas de posição ou da câmera, na barra de opções, para girar, mover ou dimensionar um volume 3D. Consulte “Objeto 3D e ferramentas de câmera (Photoshop Extended)” na página 535.

Se a compatibilidade com OpenGL estiver ativada em seu sistema, você poderá usar também o Eixo 3D para girar, mover ou redimensionar o volume 3D. Consulte “Eixo 3D (Photoshop Extended)” na página 537.

Exibição de um volume 3D em modos de renderização diferentes

1 Selecionar a camada 3D contendo o volume DICOM no painel Camadas.

2 Escolha Janela > 3D para abrir o painel 3D.

3 A partir do menu Predefinição na seção inferior do painel 3D, selecione um modo de renderização.

Nota: *Os modos de renderização que usam uma função de transferência usam um degradê do Photoshop para renderizar valores no volume. Os valores de cor de degradê e opacidade são combinados com os valores de tons de cinza no volume para otimizar ou realçar tipos diferentes de conteúdo. A função de transferência renderiza modos disponíveis apenas para imagens DICOM em tons de cinza.*

Limites Aprimorados Diminui a opacidade de regiões homogêneas mantendo a opacidade dos limites. Isso também pode reduzir o ruído no volume.

Escala de Cores de Intervalo Completo A função de transferência que usa um degradê de cor "arco-íris" completo do Photoshop.

Realces de Intervalo Alto A função de transferência que usa a cor branca de toda a faixa de valores, opacidade zero para valores de faixa baixa e alta opacidade para valores de faixa alta.

Realces de Intervalo Baixo A função de transferência que usa a cor branco de toda a faixa de valores, opacidade zero para valores de faixa alta e alta opacidade para valores de faixa baixa.

Projeção de Intensidade Máxima Exibe os valores máximos no volume para oferecer uma rápida pré-visualização da estrutura do volume. Não fornece quaisquer sinais de profundidade.

Escala de Cores Vermelho-Azul A função de transferência que usa um degradê de cor vermelho-azul completo.

Isolines Finos A função de transferência que usa cor constante, enquanto o componente de opacidade é uma função com vários picos, para exibir isovalores.

Raio X Aproxima o transporte de radiação de raio-X por meio de um meio translúcido de raio-X. Esse efeito é útil para geração de uma imagem de uma digitalização CT que se parece com uma chapa de raio-X de algum objeto.

Escala de Cores Branco-e-Preto Função de transferência usando um componente de cor em branco-e-preto.

4 (Opcional) Para criar um modo de renderização personalizado, clique em Configurações de Renderização no painel 3D para abrir a caixa de diálogo Configurações de Renderização 3D. Selecione opções na seção Estilos de Volume da caixa de diálogo. Consulte "Alterar as configurações de renderização 3D (Photoshop Extended)" na página 562.

Exportação de quadros DICOM como arquivos JPEG (Photoshop Extended)

1 Abra um arquivo DICOM e defina as opções na caixa de diálogo Importar Arquivo DICOM (consulte "Abertura de um arquivo DICOM (Photoshop Extended)" na página 568).

2 Selecione quadros na caixa de diálogo Importar Arquivo DICOM: clique com a tecla Shift pressionada para selecionar quadros adjacentes, clique com a tecla Ctrl (Windows) ou Command (Mac OS) pressionada para selecionar arquivos não adjacentes ou clique em Selecionar Todos para selecionar todos os quadros.

3 Digite um prefixo na caixa Prefixo, na área de Opções de Exportação.

4 Clique em Exportar apresentação (JPEG), selecione uma pasta e clique em Selecionar.

Os arquivos JPEG são salvos no local especificado com o prefixo adicionado aos nomes de arquivo. Se você selecionou vários quadros, o Photoshop anexará uma numeração sucessiva ao final de cada nome de arquivo (por exemplo, DICOM Quadro1, DICOM Quadro2, DICOM Quadro3).

Metadados DICOM (Photoshop Extended)

É possível visualizar e editar várias categorias de metadados DICOM na caixa de diálogo Informações do Arquivo no Photoshop.

Dados do paciente Inclui o nome, o número de identificação, o sexo e a data de nascimento do paciente.

Dados do estudo Inclui a identificação do estudo, o médico que encaminhou, a data e hora do estudo e uma descrição do estudo.

Dados da série Inclui o número da série, a modalidade, a data e hora da série e uma descrição da série.

Dados do equipamento Inclui a organização e o fabricante do equipamento.

Dados da imagem Inclui a sintaxe de transferência, a interpretação fotométrica, a largura e altura da imagem, bits por pixel e quadros. (Esses campos não são editáveis.)

Mais tópicos da Ajuda

"Sobre metadados" na página 443

Animação de arquivos DICOM (Photoshop Extended)

Para animar fatias ou quadros DICOM, selecione todas as camadas DICOM e escolha Criar Quadros de Camadas no menu do painel Animação (Linha de Tempo).

Após criar frames no painel (Animação) Linha de Tempo, você poderá salvar os arquivos DICOM como filmes em QuickTime (altere os arquivos DICOM em tons de cinza para RGB e, então, renderize o vídeo). Também é possível salvar os quadros como arquivos GIF animados (escolha Arquivo > Salvar para a Web e Dispositivos).

Você também pode usar o painel Linha de Tempo para animar um volume 3D criado a partir de um arquivo DICOM. Consulte "Criar animações 3D (Photoshop Extended)" na página 561.

Para assistir a um vídeo sobre animação de arquivos DICOM, consulte www.adobe.com/go/vid0028_br. (A discussão da animação começa na marca 2:30.)

Mais tópicos da Ajuda

"Exportar arquivos de vídeo ou seqüências de imagens" na página 526

"Criação de quadros de animação" na página 508

"Fluxo de trabalho de animações de linha de tempo (Photoshop Extended)" na página 515

Medida (Photoshop Extended)

Sobre a medida (Photoshop Extended)

Com o recurso Medida do Photoshop Extended você pode medir qualquer área definida com a ferramenta Régua ou com uma ferramenta de seleção, incluindo áreas irregulares selecionadas com as ferramentas Laço, Seleção Rápida ou Varinha Mágica. Também é possível computar a altura, a largura, a área e o perímetro ou controlar as medidas de uma imagem ou de várias imagens. Os dados de medida são registrados no painel Registro de Medidas. Você pode personalizar as colunas do Registro de medidas, classificar os dados nas colunas e exportar os dados do registro para um arquivo de texto Unicode delimitado por guias.

Para assistir um vídeo sobre os recursos de medida, consulte www.adobe.com/go/vid0029_br.

Escala de medida

A configuração da escala de medida define um número especificado de pixels na imagem igual ao número de unidades de escala, como polegadas, milímetros ou microns. Depois que tiver criado uma escala, você pode medir áreas, receber cálculos e registrar os resultados nas unidades de escala selecionadas. É possível criar várias predefinições de escala de medida, embora apenas uma escala possa ser usada por vez em um documento.

Marcadores de escala

Você pode inserir marcadores de escala em uma imagem para exibir a escala de medida. Os marcadores de escala podem aparecer com ou sem uma legenda exibindo as unidades da escala de medida.

Definição da escala de medida (Photoshop Extended)

Use a ferramenta Régua para definir uma escala de medida para um documento. É possível criar predefinições de escala de medida para escalas de medida usadas com freqüência. As predefinições são adicionadas ao submenu Análise > Definir Escala de Medida. A escala de medida atual de um documento é verificada no submenu e aparece no painel Info.

Nota: *A escala de medida é definida automaticamente para arquivos DICOM. Consulte "Sobre os arquivos DICOM (Photoshop Extended)" na página 567.*

Escolha Análise > Definir Escala de Medida > Padrão para retornar para a escala de medida padrão, 1 pixel = 1 pixel.

Como definir a escala de medida

1 Abra um documento.

2 Escolha Análise > Definir Escala de Medida > Personalizado. A ferramenta Régua é selecionada automaticamente. Arraste a ferramenta para medir uma distância de pixel na imagem ou inserir um valor na caixa de texto Comprimento de pixel. A configuração atual da sua ferramenta é restaurada quando você fecha a caixa de diálogo Escala de Medida.

3 Digite o Comprimento Lógico e as Unidades Lógicas que você deseja equivaler ao Comprimento de pixel.

Por exemplo, se o Comprimento de pixel é 50, e você deseja definir uma escala de 50 pixels por micron, digite 1 para Comprimento Lógico e microns para Unidades Lógicas.

4 Clique em OK na caixa de diálogo Escala de Medida para definir a escala de medida no documento.

5 Escolha Arquivo > Salvar para salvar a configuração da escala de medida atual com o documento.

Para exibir a escala no painel Informações, escolha Opções do Painel no menu do painel e selecione Escala de Medidas na área Informações do Status.

Para exibir a escala de medida na parte inferior da janela do documento, escolha Mostrar > Escala de Medida no menu da janela do documento.

Criação de uma predefinição de escala de medida

1 Abra um documento.

2 Escolha Análise > Definir Escala de Medida > Personalizado.

3 Crie uma escala de medida.

4 Clique em Salvar Predefinição e nomeie a predefinição.

5 Clique em OK. A predefinição criada é adicionada ao submenu Análise > Definir Escala de Medida.

Exclusão da predefinição de escala de medida

1 Escolha Análise > Definir Escala de Medida > Personalizado.

2 Selecione a predefinição a ser excluída.

3 Clique em Excluir Predefinição e depois em OK.

Uso dos marcadores de escala (Photoshop Extended)

Os marcadores de escala de medida exibem a escala de medida usada no seu documento. Defina a escala de medidas para o documento antes de criar um marcador de escala. Você pode definir o comprimento do marcador em unidades lógicas, incluir uma legenda indicando o comprimento e definir a cor do marcador e da legenda como preto ou branco.

Para assistir um vídeo sobre os recursos de medida, consulte www.adobe.com/go/vid0029_br.

Criação de um marcador de escala

1 Escolha Análise > Inserir Marcador de Escala.

2 Na caixa de diálogo Marcador da Escala de Medida, defina as opções a seguir:

Comprimento Digite um valor para definir o comprimento do marcador de escala. O comprimento do marcador, em pixels, depende da escala de medidas selecionada atualmente para o documento.

Fonte Escolha a fonte do texto de exibição.

Tamanho da Fonte Escolha o tamanho da fonte do texto de exibição.

Exibir Texto Selecione esta opção para mostrar o comprimento e as unidades lógicas para o marcador de escala.

Posição do Texto Exibe a legenda acima ou abaixo do marcador de escala.

Cor Define a cor do marcador de escala e da legenda como preto ou branco.

3 Clique em OK.

O marcador de escala é colocado no canto inferior esquerdo da imagem. O marcador adiciona um grupo de camadas ao documento, contendo uma camada de texto (se a opção Exibir Texto estiver selecionada) e uma camada gráfica. É possível usar a ferramenta Mover para mover o marcador de escala, ou a ferramenta Texto para editar a legenda ou alterar o tamanho, a fonte e a cor do texto.

Como adicionar ou substituir marcadores de escala

É possível inserir vários marcadores de escala em um documento ou substituir os marcadores existentes.

Nota: *Os marcadores de escala adicionais são colocados na mesma posição da imagem e podem se sobrepor, dependendo de seu comprimento. Para ver um marcador subjacente, desative o conjunto de camadas do marcador de escala.*

1 Escolha Análise > Inserir Marcador de Escala.

2 Clique em Remover ou Manter.

3 Digite configurações para o novo marcador e clique em OK.

Exclusão de um marcador de escala

1 No painel Camadas, selecione o grupo de camadas Marcador de Escala de Medidas para o marcador de escala que você deseja excluir.

2 Clique com o botão direito do mouse no grupo de camadas e selecione Excluir Grupo do menu de contexto ou clique no botão Excluir Camada.

3 Clique em Grupo e Conteúdo.

Realização de uma medida (Photoshop Extended)

É possível medir usando as ferramentas de seleção do Photoshop, a ferramenta Régua ou a ferramenta Contagem. Escolha uma ferramenta de medida que corresponda ao tipo de dados que você deseja registrar no Registro de Medidas.

- Crie uma área de seleção para medir valores como altura, largura, perímetro, área e valores de cinza de pixel. Você pode medir uma seleção ou várias seleções de uma vez.
- Desenhe uma linha com a ferramenta Régua para medir distância linear e ângulo.
- Use a ferramenta Contagem para contar itens na imagem e registre o número de itens. Consulte "Contagem de objetos em uma imagem (Photoshop Extended)" na página 577

  Cada medida mede um ou mais *pontos de dados*. Os pontos de dados selecionados determinam as informações registradas no Registro de Medidas. Eles correspondem ao tipo de ferramenta com a qual você está medindo. Área, perímetro, altura e largura são pontos de dados disponíveis para medir seleções. Comprimento e ângulo são pontos de dados disponíveis para medidas com a ferramenta Régua. Você pode criar e salvar conjuntos de pontos de dados para determinados tipos de medidas para acelerar seu fluxo de trabalho.

1 Abra um documento existente.

2 Escolha Análise > Definir Escala de Medida e selecione uma predefinição de escala de medida para o documento (consulte "Definição da escala de medida (Photoshop Extended)" na página 571), ou selecione Personalizado e defina uma escala de medida personalizada.

As medidas são computadas e registradas no Registro de Medidas usando as unidades de escala em vigor quando uma medida é gravada. Se não existir nenhuma escala de medida, a escala padrão é 1 pixel = 1 pixel.

3 (Opcional) Escolha Análise > Selecionar Pontos de Dados e execute um destes procedimentos:

- Escolha Personalizado para selecionar pontos de dados para medir.
- Selecione uma predefinição de ponto de dados existente no submenu.

Na caixa de diálogo Selecionar Pontos de Dados, os pontos de dados são agrupados de acordo com a ferramenta de medida que é usada para medi-los. Os pontos de dados Comuns estão disponíveis para todas as ferramentas. Eles adicionam informações úteis ao Registro de Medidas, como o nome do arquivo que está sendo medido, a escala de medida e a data/hora da medida.

Por padrão, todos os pontos de dados são selecionados. Você pode selecionar um subconjunto de pontos de dados para um determinado tipo de medida, depois salvar a combinação como predefinição de ponto de dados.

Nota: *Ao medir com uma determinada ferramenta, apenas os pontos de dados associados à ferramenta são exibidos no registro, mesmo se outros pontos de dados forem selecionados. Por exemplo, se você fizer uma medição com a ferramenta Régua, apenas os pontos de dados da ferramenta Régua aparecerão no Registro de Medida, juntamente com quaisquer pontos de dados comuns selecionados.*

4 Escolha um recurso de imagem e ferramenta de medida para corresponder aos pontos de dados selecionados. Siga um destes procedimentos:

- Crie uma ou mais seleções na imagem.
- Escolha Análise > Ferramenta Régua, ou clique na ferramenta Régua na caixa de ferramentas e, em seguida, use a ferramenta para medir o comprimento da área de uma imagem.
- Escolha Análise > Ferramenta Contagem, ou clique na ferramenta Contagem na caixa de ferramentas e, em seguida, conte os itens na imagem.

5 Escolha Janela > Registro de Medidas para abrir o painel Registro de Medidas.

6 Escolha Análise > Registrar Medidas ou clique em Registrar Medidas no painel Registro de Medidas.

Nota: *Se você tiver selecionado pontos de dados que não correspondam à ferramenta de medida atual, será solicitado que você selecione pontos para essa ferramenta.*

O Registro de Medidas possui colunas para cada ponto de dados selecionado na caixa de diálogo Pontos de Dados de Medida. Cada medida que você faz é inserida em uma nova linha de dados no Registro de Medidas.

Se você medir várias áreas selecionadas na imagem, uma linha de dados será criada no registro contendo dados resumidos ou cumulativos para todas as áreas selecionadas, seguida de uma linha de dados para cada área de seleção. Cada área de seleção é listada como um Recurso separado na coluna Rótulo do registro e um número exclusivo é atribuído a ela.

É possível repetir as etapas de 2 a 6 para uma variedade de seleções diferentes nos mesmos ou em vários documentos. A coluna Documento no Registro de Medidas reflete a origem dos dados de medida.

Pontos de Dados de Medida

Ângulo Ângulo de orientação (±0-180) da ferramenta Régua.

Área Área da seleção em pixels quadrados ou em unidades calibradas, de acordo com a escala de medida atual (como milímetros quadrados).

Circularidade 4pi (área/perímetro^2). Um valor de 1.0 indica um círculo perfeito. Conforme o valor se aproxima de 0.0, ele indica um polígono mais alongado. Os valores podem não ser válidos para seleções muito pequenas.

Total Varia de acordo com a ferramenta de medida usada. Ferramenta Seleção: o número de áreas de seleção não adjacentes na imagem. Ferramenta Contagem: o número de itens contados na imagem. Ferramenta Régua: o número de linhas da Régua visíveis (1 ou 2).

Data e Hora Aplica uma carimbo de data/hora de quando a medida ocorreu.

Documento Identifica o documento (arquivo) medido.

Valor Cinza Esta é uma medida de brilho de 0 a 255 (para imagens de 8 bits), de 0 a 32.768 (para imagens de 16 bits) ou de 0,0 a 10 (para imagens de 32 bits). Para todas as medidas relacionadas a valores de cinza, a imagem será convertida internamento em tons de cinza (equivalente a selecionar Imagem > Modo > Tons de Cinza) usando o perfil de tons de cinza padrão. Em seguida, os cálculos solicitados (médio, mediano, mínimo, máximo) são calculados para cada recurso e para o resumo.

Altura A altura da seleção (máx. y - mín. y) em unidades, de acordo com a escala de medida atual.

Histograma Gera dados de histograma para cada canal na imagem (três para imagens RGB, quatro para CMYK, e assim por diante), gravando o número de pixels em cada valor de 0 a 255 (os valores de 16 bits ou 32 bits são convertidos em 8 bits). Ao exportar dados do Registro de Medidas, os dados do histograma numérico serão exportados para um arquivo CSV (valor separado por vírgulas). O arquivo será inserido em sua própria pasta no mesmo local em que o arquivo de texto delimitado por tabulação do registro de medidas é exportado. Os arquivos de histograma são atribuídos a um número exclusivo, começando em 0, com incrementos de 1. Para várias seleções medidas de uma vez, um arquivo de histograma é gerado para a área total selecionada, além de arquivos de histograma adicionais para cada seleção.

Densidade Integrada A soma dos valores de pixels na seleção. Isso é equivalente ao produto da Área (em pixels) e do Valor Cinza Médio.

Rótulo Identifica e numera automaticamente cada medida como Medida 1, Medida 2, e assim por diante. Para várias seleções medidas simultaneamente, cada seleção é atribuída um número e rótulo de Recurso adicional.

Comprimento A distância linear definida pela ferramenta Régua na imagem, em unidades de acordo com a escala de medida atual.

Perímetro O perímetro da seleção. Para várias seleções medidas de uma vez, uma medida é gerada para o perímetro total de todas as seleções, além de medidas adicionais para cada seleção.

Escala A escala de medida do documento de origem (por exemplo, 100 px = 3 milhas).

Unidades de Escala Unidades lógicas da escala de medida.

Fator de Escala O número de pixels atribuídos à unidade de escala.

Origem Origem da medida: ferramenta Régua, Contagem ou Seleção.

Largura A largura da seleção (máx. x - mín. x) em unidades, de acordo com a escala de medida atual.

Criação de uma predefinição de ponto de dados

1 Escolha Análise > Selecionar Pontos de Dados > Personalizado.

2 Selecione os pontos de dados que deseja incluir na predefinição.

3 Clique em Salvar Predefinição e nomeie a predefinição.

4 Clique em OK. A predefinição é salva e agora está disponível a paritr do submenu Análise > Selecionar Pontos de Dados.

Edição de uma predefinição de ponto de dados

1 Escolha Análise > Selecionar Pontos de Dados > Personalizado.

2 Escolha a predefinição que deseja editar a partir do menu Predefinição.

3 Selecione ou cancele a seleção de pontos de dados. O nome da predefinição muda para Personalizado.

4 Clique em Salvar Predefinição. Digite o nome da predefinição original para substituir a predefinição existente ou um novo nome para criar uma nova predefinição.

Exclusão de uma predefinição de ponto de dados

1 Escolha Análise > Selecionar Pontos de Dados > Personalizado.

2 Escolha a predefinição que deseja excluir a partir do menu Predefinição.

3 Clique em Excluir Predefinição e depois em Sim para confirmar a exclusão.

4 Clique em OK.

Uso do Registro de Medidas (Photoshop Extended)

A medir um objeto, o painel Registro de Medidas registra os dados de medição. Cada linha no registro representa um conjunto de medidas; as colunas representam os pontos de dados em um conjunto de medidas.

Quando você mede um objeto, uma nova linha é exibida no Registro de Medidas. Você pode reordenar as colunas no registro, classificar os dados nas colunas, excluir linhas ou colunas ou exportar dados do registro para um arquivo de texto delimitado por vírgula.

Para assistir um vídeo sobre os recursos de medida, consulte www.adobe.com/go/vid0029_br.

Exibição do Registro de Medidas

❖ Siga um destes procedimentos:

- Escolha Análise > Gravar Medidas.
- Escolha Janela > Registro de Medidas.

Selecionar linhas no registro

❖ Siga um destes procedimentos:

- Clique em uma linha no registro para selecioná-la.
- Para selecionar várias linhas adjacentes, clique na primeira linha e arraste-a pelas linhas adicionais, ou clique na primeira linha e, em seguida, clique com a tecla Shift pressionada na última linha.
- Para selecionar linhas não adjacentes, clique na primeira linha e, em seguida, clique nas linhas adicionais com a tecla Ctrl (Windows) ou Command (Mac OS) pressionada.
- Para selecionar todas as linhas, clique em Selecionar Todas.
- Para cancelar a seleção de as linhas, clique em Selecionar Nenhuma.

Selecionar colunas no registro

❖ Siga um destes procedimentos:

- Clique no cabeçalho de uma coluna.
- Para selecionar colunas adjacentes, clique em um cabeçalho da coluna e arraste-o pelas colunas adicionais, ou clique no cabeçalho da primeira coluna e, em seguida, clique com a tecla Shift pressionada no cabeçalho da última coluna.
- Para selecionar colunas não adjacentes, clique no cabeçalho da primeira coluna e, em seguida, clique nos cabeçalhos da colunas adicionais com a tecla Ctrl (Windows) ou Command (Mac OS) pressionada.

Reordenar, redimensionar ou classificar colunas no registro

❖ Siga um destes procedimentos:

- Arraste as colunas selecionadas para reordená-las no registro. A posição da coluna é indicada por uma linha preta dupla.
- Para redimensionar a coluna, clique no cabeçalho da coluna e, em seguida, arraste o separador.
- Para classificar os dados em uma coluna, clique no cabeçalho da coluna para mudar a ordem de classificação ou clique com o botão direito do mouse no cabeçalho e escolha Classificação crescente ou Classificação decrescente. (As linhas não podem ser reordenadas manualmente.)

Excluir linhas ou colunas do registro

1 Selecione uma ou mais linhas ou colunas no registro.

2 Siga um destes procedimentos:

- Escolha Excluir no menu de opções do Registro de Medidas.
- Clique no ícone Excluir na parte superior do painel.
- Clique com o botão direito em um cabeçalho de linha ou coluna, depois selecione Excluir no menu pop-up.

Exportação de dados do Registro de Medidas

É possível exportar dados do Registro de Medidas para um arquivo de texto delimitado por vírgula. Você pode abrir o arquivo de texto em um aplicativo de planilha e executar cálculos analíticos ou de estatísticas a partir dos dados de medida.

1 Selecione uma ou mais linhas de dados no registro.

2 Siga um destes procedimentos:

- Escolha Exportar no menu de opções do Registro de Medidas.
- Clique no ícone Exportar na parte superior do painel.
- Clique com o botão direito em uma linha, depois selecione Exportar no menu pop-up.

3 Digite um nome de arquivo e um local e clique em Salvar.

As medidas são exportadas para um arquivo de texto UTF-8, delimitado por vírgula.

Contagem de objetos em uma imagem (Photoshop Extended)

É possível usar a ferramenta Contagem para contar objetos em uma imagem. Para contar objetos manualmente, você clica na imagem com a ferramenta Contagem e o Photoshop controla o número de cliques. O número da contagem é exibido no item e na barra de opções da Ferramenta Contagem. Os números de contagem serão gravados quando você salvar um arquivo.

O Photoshop também pode contar automaticamente várias áreas selecionadas em uma imagem e registrar os resultados no painel Registro de Medidas.

Mais tópicos da Ajuda

“Realização de uma medida (Photoshop Extended)” na página 573

Contagem manual de itens em uma imagem (Photoshop Extended)

1 Selecione a ferramenta Contagem (localizada abaixo da ferramenta Conta-Gotas no painel Ferramentas).

2 Selecionar as opções da ferramenta Contagem.

Grupo de Contagem Um grupo de contagem padrão é criado quando você adiciona números de contagem à imagem. Você pode criar vários grupos de contagem, cada um com seu próprio nome, marcador e tamanho e rótulo e cor. Ao adicionar número de contagem à imagem, o grupo de contagem selecionado no momento será incrementado. Clique no ícone de olho para mostrar ou exibir um grupo de contagem. Clique no ícone de pasta para criar um grupo de contagem, no ícone Excluir para excluir um grupo de contagem. Escolha Renomear no menu Grupo de Contagem para renomear um grupo de contagem.

Cor Para definir a cor do grupo de contagem, clique no Seletor de Cores.

Tamanho do Marcador Insira um valor de 1 a 10 ou use o pequeno controle deslizante para alterar o valor.

Tamanho do Rótulo Insira um valor de 8 a 72 ou use o pequeno controle deslizante para alterar o valor.

3 Clique na imagem para adicionar um marcador de contagem e rótulo:

- Para mover um marcador de contagem, mova o ponteiro sobre o marcador ou número até que o cursor mude para setas direcionais, depois arraste. (Clique com a tecla Shift pressionada para restringir horizontal ou verticalmente o arrasto.)
- Pressione a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) para remover o marcador. A contagem total será atualizada.
- Clique em Limpar na barra de opções para redefinir a contagem do grupo de contagem selecionado no momento em 0.

Nota: *As contagens já gravadas no Registro de Medidas não são alteradas com a limpeza de números de contagem da imagem.*

4 (Opcional) Para alterar os grupos de contagem, selecione um grupo diferente no menu Grupo de Contagem ou clique no ícone de pasta para criar um grupo de contagem. Cliques subseqüentes atualizam o grupo de contagem selecionado no momento.

5 (Opcional) Para exibir ou ocultar os números de contagem:

- Escolha Visualizar > Mostrar > Contagem.
- Escolha Visualizar > Extras, Visualizar > Mostrar > Todos ou Visualizar > Mostrar > Nenhum.

6 (Opcional) Escolha Análise > Registrar Medidas ou clique em Registrar Medidas no painel Registro de Medidas para registrar o número de contagem do Registro de Medidas.

Nota: *para gravar uma contagem no Registro de Medidas, você deve selecionar Contagem como ponto de dados da medida. Escolha Análise > Selecionar Pontos de Dados > Personalizado e selecione o ponto de dados Contagem na área da Ferramenta Contagem.*

7 (Opcional) Escolha Arquivo > Salvar para salvar quaisquer números de contagem e grupos de contagem que você tenha adicionado à imagem.

Contagem automática usando uma seleção (Photoshop Extended)

Use o recurso de contagem automática do Photoshop para contar várias áreas de seleção em uma imagem. Defina as áreas de seleção usando a ferramenta Varinha Mágica ou o comando Intervalo de Cores.

1 Selecione a ferramenta Varinha Mágica, ou escolha Selecionar > Intervalo de Cores.

2 Crie uma seleção que inclua os objetos na imagem que você deseja contar. Para obter melhores resultados, use uma imagem com objetos que contrastem bem com o plano de fundo.

- Se você estiver usando a ferramenta Varinha Mágica, aumente ou diminua a opção Tolerância para otimizar a seleção dos objetos que você deseja contar na imagem. Cancele a seleção das opções Suavização de Serrilhado e Adjacente.
- Para Intervalo de cores, defina Grau de seleção e Cores selecionadas para ajustar com precisão as áreas selecionadas na imagem (consulte “Seleção de uma faixa de cores” na página 215).

3 Escolha Análise > Selecionar Pontos de Dados > Personalizado.

4 Na área Seleções, selecione o ponto de dados Contagem e clique em OK.

5 Escolha Janela > Registro de Medida.

6 Escolha Análise > Gravar Medidas, ou clique em Gravar Medidas no Registro de Medidas. (Se essa opção não estiver disponível, selecione uma ferramenta diferente da ferramenta Contagem.)

O Photoshop conta as áreas de seleção e insere o número na coluna Contagem no Registro de Medidas.

Mais tópicos da Ajuda

“Seleção com a ferramenta Varinha Mágica” na página 214

Photoshop e MATLAB (Photoshop Extended)

Sobre Photoshop e MATLAB (Photoshop Extended)

MATLAB é uma linguagem de computação técnica de alto nível e um ambiente interativo para o desenvolvimento de algoritmo, a visualização de dados, a análise de dados e a computação numérica. Com o Photoshop Extended você poderá visualizar os resultados de processamento de imagem MATLAB no Photoshop e combinar comandos MATLAB com os recursos de edição de imagens do Photoshop.

Após conectar-se ao Photoshop a partir do MATLAB, os comandos digitados no prompt do comando do MATLAB executarão operações no Photoshop. É possível executar algoritmos do MATLAB e visualizar os resultados na sua imagem no Photoshop.

***Nota:** a comunicação entre o Photoshop e o MATLAB usa a interface do Photoshop JavaScript e a interface da biblioteca do MATLAB.*

Configuração do MATLAB e do Photoshop (Photoshop Extended)

Instale o Photoshop e o MATLAB em seu computador. Após instalar o Photoshop Extended e o MATLAB, você deve verificar a integração do MATLAB.

***Nota:** No Windows, use o Photoshop de 64 bits com MATLAB de 64 bits, e o Photoshop de 32 bits com MATLAB de 32 bits.*

Verificação da integração do MATLAB

1 Inicie o Photoshop Extended e, em seguida, o MATLAB.

2 No MATLAB, adicione o caminho Photoshop/MATLAB, incluindo subpastas.

3 No prompt do MATLAB, abra a pasta do MATLAB, localize e abra a pasta Testes e digite **testall**.

4 O Photoshop e o MATLAB executarão uma série de testes para garantir a integração entre os dois programas e exibirão um relatório de resumo.

(Opcional) Definição de acesso ao Photoshop a partir do MATLAB

É possível configurar um caminho ao Photoshop Extended para permitir acesso direto aos comandos do Photoshop a partir do MATLAB.

1 A partir do MATLAB, escolha File > Set Path.

2 Clique em Add Folder e selecione a pasta do MATLAB em que o Photoshop Extended está instalado.

3 Clique em Save e em Close.

4 No menu MATLAB, escolha File > Preferences.

5 Na caixa de diálogo Preferências, clique na árvore Geral (superior esquerda).

6 Clique no botão Update Toolbox Path Cache.

7 Clique em Apply e em OK.

Como conectar ou desconectar do Photoshop a partir do MATLAB (Photoshop Extended)

❖ No MATLAB, execute um dos procedimentos a seguir:

- Para iniciar o Photoshop ou conectar-se a ele, digite **pslaunch** e, em seguida, pressione Enter (Windows) ou Return (Mac OS).
- Para desconectar-se do Photoshop e sair, digitie **psquit** e pressione Enter (Windows) ou Return (Mac OS).

Uso da ajuda e introdução (Photoshop Extended)

O sistema de ajuda do MATLAB inclui exemplos de um fluxo de trabalho MATLAB/Photoshop.

1 Escolha Help > Full Product Family Help.

Você verá uma Caixa de Ferramentas do Photoshop com itens de submenu, incluindo Exemplos para começar. Se você não estiver vendo a Caixa de ferramentas do Photoshop, tente as etapas a seguir.

2 Clique no botão Start.

3 Escolha Desktop Tools > View Source Files.

4 Clique no botão Refresh Start, em seguida, em Close e tente novamente o menu Help.

Comandos do MATLAB (Photoshop Extended)

Digitar comandos na linha de comando do MATLAB permite conectar-se ao Photoshop ou desconectar-se dele e gerar pixels visíveis em um documento Photoshop.

Para obter uma lista de todos os comandos do Photoshop no MATLAB, procure o arquivo psfunctionscat.html, disponível na pasta MATLAB no diretório em que você instalou o Photoshop. Digite **help** (nome do comando) no prompt do comando do MATLAB para ter uma descrição mais completa de cada comando, incluindo sintaxe, argumentos e exemplos.

Nota: *todos os comandos do MATLAB oferecem suporte a caracteres japoneses. O MATLAB para Windows suporta uma interface de usuário em japonês ou sistemas Windows XP em japonês. O MATLAB para Mac OS suporta apenas o idioma inglês (EUA) nos sistemas Mac OS do idioma japonês. Para obter mais informações, entre em contato com MathWorks, Inc.*

Criar um novo documento no MATLAB (Photoshop Extended)

1 No MATLAB, digite **psnewdoc**.

2 Para especificar os atributos do novo documento, digite uma das seguintes opções:

- Para criar um documento usando os valores padrão, insira `psnewdoc()`. Para obter informações sobre valores padrão, consulte abaixo.
- Para criar um documento com uma largura e altura específicas, insira `psnewdoc(W,H)`. Os valores W e H usam as unidades atuais definidas na opção Unidades e Réguas, na caixa de diálogo Preferências do Photoshop. Outros atributos do documento são definidos aos seus valores padrão.

Nota: *digite 'indefinido' como uma seqüência para ignorar argumentos de entrada. 504 x 360 pixels é o tamanho padrão de um novo documento.*

- Para criar um documento e especificar atributos, insira `psnewdoc(W,H,R,N,M,F,A,B,P)`. Para obter informações sobre novos atributos de documento, consulte abaixo.

Eis um código de exemplo para criação de um documento e especificação de todos os atributos no MATLAB:

```
psnewdoc(10, 10, 72, 'hi', 'cmyk', 'transparent', 2.5, 16, 'U.S. Web Coated (SWOP) v2')
```

Novos atributos e padrões de documento

Inserir `psnewdoc(W,H,R,N,M,F,A,B,P)` cria um documento com valores para os seguintes atributos:

W Especifica a largura do documento usando as unidades atuais na opção Unidades e Réguas, da caixa de diálogo Preferências do Photoshop. A largura padrão é 504 pixels.

H Especifica a altura do documento usando as unidades atuais no painel Unidades e Réguas, da caixa de diálogo Preferências do Photoshop. A altura padrão é 360.

R Especifica a resolução. O padrão é 72 ppi.

N Especifica o nome do documento. O padrão é Sem Título-X, em que X é o índice para novos documentos.

M Especifica o modo de cor: RGB, CMYK, Lab, Bitmap ou Tons de Cinza. O padrão é RGB.

F Especifica o conteúdo do plano de fundo do novo documento: White, Background Color ou Transparent. O padrão é White.

A Especifica as proporções de pixel. O padrão é 1,0 (pixel quadrado).

B Especifica a profundidade de bits: 1, 8, 16 ou 32. O padrão é 8.

P Especifica o perfil de cores. O padrão é o espaço de cor de trabalho do modo de cor especificado. As áreas de trabalho são especificadas na caixa de diálogo Configurações de Cores do Photoshop.

Pilhas de imagens (Photoshop Extended)

Sobre pilhas de imagens (Photoshop Extended)

Uma pilha de imagens combina um grupo de imagens com um quadro de referência semelhante, mas com diferenças de qualidade e conteúdo pelo conjunto. Uma vez combinadas em uma pilha, é possível processar as várias imagens para produzir uma visualização composta que elimina conteúdo ou ruído indesejados.

É possível usar as pilhas de imagem para aprimorar imagens de diversas maneiras:

- Para reduzir a distorção e o ruído em imagens forenses, médicas ou astrofotográficas.
- Para remover objetos indesejados ou acidentais de uma série de fotos imóveis ou quadros de vídeo. Por exemplo, você deseja remover uma figura andando em uma imagem ou remover um carro passando em frente do objeto principal.

As pilhas de imagens são armazenadas como Objetos Inteligentes. As opções de processamento que podem ser aplicadas à pilha são chamadas de modos de pilha. A aplicação de um modo de pilha a uma pilha de imagens é uma edição não destrutiva. Você pode alterar os modos de pilha para produzir efeitos diferentes; as informações da imagem original na pilha permanecem inalteradas. Para preservar as alterações após aplicar o modo de pilha, salve o resultado como uma nova imagem ou rasterize o Objeto Inteligente. É possível criar uma pilha de imagens manualmente ou usando um script.

Criação de uma pilha de imagens (Photoshop Extended)

Para obter melhores resultados, as imagens contidas em uma pilha de imagens devem ter as mesmas dimensões e conteúdo quase semelhante, como um conjunto de imagens estáticas tiradas de um ponto de vista fixo ou uma série de quadros de uma câmera de vídeo imóvel. O conteúdo das suas imagens deve ser semelhante o bastante para permitir que você registre ou alinhe-o a outras imagens no conjunto.

1 Combine as imagens separadas em uma imagem de várias camadas. Consulte “Duplicação de camadas” na página 245.

Nota: *uma pilha de imagens deve conter pelo menos duas camadas.*

Também é possível combinar imagens usando um script (Arquivo > Scripts > Carregar Arquivos na Pilha).

2 Escolha Selecionar > Todas as Camadas.

Nota: *para tornar a camada de plano de fundo selecionável com o comando Todas as Camadas, é preciso primeiro convertê-la em uma camada normal.*

3 Escolha Editar > Alinhar Camadas Automaticamente e selecione Automático como a opção de alinhamento. Se a opção Automático não criar bom registro das suas camadas, tente a opção Reposição.

4 Escolha Camada > Objetos Inteligentes > Converter em Objeto Inteligente.

5 Escolha Camada > Objetos Inteligentes > Modo de Pilha e selecione um modo de pilha no submenu.

- Para redução de ruído, use os plug-ins Médio ou Mediana.
- Para remover objeto da imagem, use o plug-in Mediana.

A saída é uma imagem composta do mesmo tamanho da pilha de imagem original. É necessário fazer testes com diferentes plug-ins para obter o melhor aprimoramento para uma determinada imagem.

Para alterar o efeito de renderização, escolha um Modo de Pilha diferente no submenu. A renderização da pilha não é cumulativa, cada efeito de renderização opera nos dados de imagem original na pilha e substitui efeitos anteriores.

Modos de pilha

Os modos de pilha operam apenas de acordo com canal e em pixels não transparentes. Por exemplo, o modo Máximo retorna os valores máximos dos canais vermelho, verde e azul para uma seção transversal de pixel e os mescla em um valor de pixel composto na imagem renderizada.

Renderizando o nome do plug-in	Resultado	Comentários
Entropia	entropia = - sum((probabilidade de valor) * log2(probabilidade de valor)) Probabilidade de valor = (número de ocorrências do valor) / (número total de pixels não transparentes)	A entropia binária (ou entropia de ordem zero) define um limite inferior em quantos bits seriam necessários para reduzir a codificação das informações em um conjunto.
Curtose	curtose = (sum((valor - médio)^4) em pixels não transparentes) / ((número de pixels não transparentes - 1) * (desvio padrão)^4).	Uma medida de pico ou achatamento comparado a uma distribuição normal. A curtose para uma distribuição normal padrão é 3,0. Curtose maior que 3 indica uma distribuição de pico e curtose menor que 3 indica uma distribuição achatada (comparada a uma distribuição normal).
Máximo	Os valores máximos de canal para todos os pixels não transparentes	
Médio	Os valores médios de canal para todos os pixels não transparentes	Eficaz para a redução de ruído
Mediana	Os valores de canal medianos para todos os pixels não transparentes	Eficaz para a redução de ruído e remoção de conteúdo indesejado da imagem
Mínimo	Os valores mínimos de canal para todos os pixels não transparentes	
Intervalo	Máximo menos o mínimo dos valores de pixel não transparentes	
Assimetria	assimetria = (sum((valor - médio)^3) em pixels não transparentes) / ((número de pixels não transparentes - 1) * (desvio padrão)^3).	Assimetria é uma medida de simetria ou assimetria ao redor da média estatística
Desvio Padrão	desvio padrão = Raiz Quadrada (variação)	
Somatória	Os valores de canal somados para todos os pixels não transparentes	
Variação	variação = (sum((valor - médio)^2) em pixels não transparentes) / (número de pixels não transparentes - 1)	

Remoção de renderização da pilha

❖ Escolha Camadas > Objetos Inteligentes > Modo de Pilha > Nenhum para remover qualquer renderização de uma pilha de imagens e convertê-la de volta a um Objeto Inteligente normal.

Edição de uma pilha de imagens

Como uma pilha de imagem é um Objeto Inteligente, você pode editar as imagens originais que compõem as camadas da pilha a qualquer hora.

❖ Escolha Camada > Objetos Inteligentes > Editar Conteúdo ou clique duas vezes na miniatura da camada. Depois de salvar o Objeto Inteligente editado, a pilha é automaticamente renderizada com a última opção de renderização aplicada à pilha.

Conversão de uma pilha de imagens

Para preservar os efeitos de renderização em uma pilha de imagens, converta o Objeto Inteligente em uma camada normal. (Você pode copiar o Objeto Inteligente antes de convertê-lo, caso você deseje renderizar a pilha de imagens novamente mais tarde).

❖ Escolha Camada > Obejtos Inteligentes > Rasterizar.

Uso de scripts para a criação de uma pilha de imagens (Photoshop Extended)

Você pode usar o script Estatísticas para automatizar a criação e renderização de uma pilha de imagens.

1 Escolha Arquivo > Scripts > Estatísticas.

2 Escolha um modo de pilha no menu Escolher Modo de Pilha.

3 Aplique o modo de pilha aos arquivos atualmente abertos ou navegue para selecionar uma pasta ou arquivos individuais.

Os arquivos selecionados são listados na caixa de diálogo.

4 Se desejar, selecione Tentativa de Alinhar Automaticamente as Imagens de Origem (equivalente a escolher Editar > Alinhar Camadas Automaticamente). Em seguida, clique em OK.

O Photoshop combina as diversas imagens em uma única imagem de várias camadas, converte as camadas em um Objeto Inteligente e aplica o modo de pilha selecionado.

Capítulo 19: Automatizar tarefas

Automação com ações

Sobre ações

Uma *ação* é uma série de tarefas reproduzidas em um único arquivo ou lote de arquivos — comandos de menu, opções de painel, ações de ferramenta e assim por diante. Por exemplo, é possível criar uma ação que altera o tamanho de uma imagem, aplica um efeito na imagem e, em seguida, salva o arquivo no formato desejado.

As ações podem incluir etapas que permitem a execução de tarefas que não podem ser gravadas (por exemplo, usando uma ferramenta de pintura). Também podem incluir controles modais que permitem digitar valores em uma caixa de diálogo enquanto uma ação é executada.

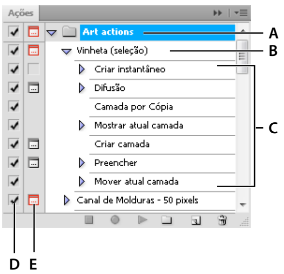
No Photoshop, ações são a base para *droplets*, ou seja, pequenos aplicativos que processam automaticamente todos os arquivos arrastados até os respectivos ícones.

O Photoshop e o Illustrator vêm com ações predefinidas instaladas para auxiliá-lo na execução de tarefas comuns. Essas ações podem ser aplicadas da maneira em que se encontram, personalizadas para atender às necessidades específicas do usuário ou usadas como base para criar novas ações. As ações são armazenadas em conjuntos para ajudar na organização.

É possível gravar, editar, personalizar e fazer o processamento em lote das ações, e também gerenciar grupos de ações trabalhando com conjuntos de ações.

Visão geral do painel Ações

O painel Ações (Janela > Ações) é usado para gravar, reproduzir, editar e excluir ações individuais. Esse painel também permite salvar e carregar arquivos de ações.



Painel Ações do Photoshop
A. *Conjunto de ações* ***B.*** *Ação* ***C.*** *Comandos gravados* ***D.*** *Comando incluído* ***E.*** *Controle modal (ativa ou desativa)*

Expansão e contração de conjuntos, ações e comandos

❖ Clique no triângulo à esquerda do conjunto, da ação ou do comando no painel Ações. Clique no triângulo com a tecla Alt (Windows), ou Option (Mac OS), pressionada para expandir ou contrair todas as ações de um conjunto ou todos os comandos de uma ação.

Visualização de ações somente por nome

❖ Escolha Modo Botão no menu do painel Ações. Escolha novamente o Modo Botão para retornar ao modo Lista.

***Nota:** não é possível visualizar conjuntos ou comandos individuais no modo Botão.*

Seleção das ações no painel Ações

❖ Clique no nome da ação. Clique em nomes de ações com a tecla Shift pressionada para selecionar várias ações adjacentes, e clique nesses nomes com a tecla Ctrl (Windows), ou Command (Mac OS), pressionada para selecionar várias ações não adjacentes.

Reprodução de uma ação em um arquivo

A reprodução de uma ação executa os comandos gravados da ação no documento ativo. (Algumas ações exigem que você faça uma seleção antes de reproduzir; outras podem ser executadas em um arquivo inteiro.) É possível excluir comandos específicos de uma ação ou reproduzir apenas um único comando. Se a ação incluir um controle modal, você poderá especificar valores ou usar ferramentas em uma caixa de diálogo quando a ação for interrompida.

***Nota:** no modo Botão, clicar em botão executa a ação inteira (embora os comandos já excluídos não sejam executados).*

1 Se necessário, selecione os objetos em que deseja reproduzir a ação ou abra um arquivo.

2 Siga um destes procedimentos:

- (Illustrator) Para reproduzir um conjunto de ações, selecione o nome do conjunto e clique no botão Reproduzir ▶ no painel Ações ou escolha Reproduzir no menu do painel.
- Para reproduzir uma única ação, selecione o nome da ação e clique no botão Reproduzir no painel Ações ou escolha Reproduzir no menu do painel.
- Se uma combinação de teclas tiver sido atribuída à ação, pressione essa combinação para reproduzir a ação automaticamente.
- Para reproduzir somente parte de uma ação, selecione o comando a partir do qual você deseja iniciar a reprodução e clique no botão Reproduzir no painel Ações ou escolha Reproduzir no menu do painel.
- Para reproduzir um único comando, selecione o comando e, em seguida, clique com o botão Crtl pressionado (Windows) ou com o botão Command pressionado (Mac OS) no botão Reproduzir no painel Ações. Também é possível pressionar a tecla Ctrl (Windows), ou Command (Mac OS), e clicar duas vezes no comando.

No Photoshop, para desfazer uma ação, tire um instantâneo no painel Histórico antes de reproduzir uma ação e, em seguida, selecione o instantâneo para desfazê-la.

Especificação da velocidade da execução

É possível ajustar a velocidade de execução de uma ação ou interrompê-la para facilitar sua depuração.

1 Escolha Opções de Reprodução no menu do painel Ações.

2 Especifique uma velocidade e clique em OK:

Acelerado Executa a ação a uma velocidade normal (padrão).

***Nota:** quando você reproduz uma ação em velocidade acelerada, a tela pode não ser atualizada com a execução da ação—arquivos podem ser abertos, modificados, salvos e fechados sem nunca aparecerem na tela, permitindo que a ação seja executada com mais rapidez. Se quiser ver os arquivos na tela conforme a ação é executada, especifique a velocidade Passo-a-Passo.*

Passo-a-Passo Conclui cada comando e redefine o desenho da imagem antes de prosseguir para o comando seguinte da ação.

Pausa de __ segundos Especifica o período de pausa que o aplicativo deve aplicar entre a execução de cada comando da ação.

Gerenciamento de ações

Gerencie as ações do painel Ações para mantê-las organizadas e disponibilizar somente as ações necessárias para um projeto. É possível reorganizar, duplicar, excluir, renomear e alterar as opções para as ações no painel Ações.

Reorganização de ações no painel Ações

❖ No painel Ações, arraste a ação para seu novo local, antes ou depois de outra ação. Quando a linha realçada estiver na posição desejada, solte o botão do mouse.

Duplicação de ações, comandos ou conjuntos

❖ Siga um destes procedimentos:

- Arraste com a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) pressionada a ação ou o comando para um novo local no painel Ações. Quando a linha realçada estiver no local desejado, solte o botão do mouse.
- Selecione uma ação ou um comando. Em seguida, escolha Duplicar no menu do painel Ações.
- Arraste uma ação ou comando para o botão Criar Nova Ação na parte inferior do painel Ações.

É possível duplicar conjuntos por esses mesmos métodos.

Exclusão de ações, comandos ou conjuntos

1 No painel Ações, selecione a ação, o comando ou o conjunto.

2 Siga um destes procedimentos:

- Clique no botão Excluir no painel Ações. Clique em OK para completar a exclusão.
- Clique no ícone Excluir com a tecla Alt (Windows), ou Option (Mac OS), pressionada para excluir a seleção sem exibir uma caixa de diálogo de confirmação.
- Arraste a seleção para o ícone Excluir no painel Ações para excluir sem exibir a caixa de diálogo de confirmação.
- Escolha Excluir no menu do painel Ações.

Exclusão de todas as ações no painel Ações

❖ Escolha Apagar Todas as Ações (Photoshop) ou Apagar Ações (Illustrator) no menu do painel Ações.

Mesmo depois de apagar todas as ações, o painel Ações pode ser restaurado para seu conjunto padrão de ações.

Renomeação de uma ação ou alteração de opções

1 Selecione a ação e escolha Opções da Ação no menu do painel Ações.

2 Digite um novo nome para a ação ou altere as opções do conjunto, da combinação de teclas de função ou da cor do botão.

3 Clique em OK.

Clicar duas vezes no nome da ação no painel Ações, no Illustrator, também abre a caixa de diálogo Opções da Ação. No Photoshop, é possível clicar duas vezes na ação no painel Ações e digitar um novo nome.

Gerenciamento de conjuntos de ação

É possível criar e organizar conjuntos de ações relacionadas a tarefas que podem ser salvas no disco e transferidas para outros computadores.

***Nota:** quaisquer ações criadas são listadas automaticamente no painel Ações, mas para realmente salvar uma ação sem o risco de perdê-la, caso exclua o arquivo de preferências (Illustrator) ou o arquivo do painel de Ações (Photoshop), é preciso salvá-la como parte de um conjunto de ações.*

Salvamento de um conjunto de ações

1 Selecione um conjunto.

Se quiser salvar uma única ação, primeiro crie um conjunto de ações e mova a ação para o novo conjunto.

2 Escolha Salvar Ações no menu do painel Ações.

3 Digite um nome para o conjunto, escolha um local e clique em Salvar.

O arquivo pode ser salvo em qualquer lugar. É possível salvar somente todo o conteúdo de um conjunto no painel Ações, e não ações individuais.

***Nota:** (Somente Photoshop) Se você inserir o arquivo do conjunto de ações salvo na pasta Predefinições/Ações, o conjunto aparecerá na parte inferior do menu do painel Ações depois que reiniciar o aplicativo.*

(Somente no Photoshop) Ao escolher o comando Salvar Ações, pressione Ctrl+Alt (Windows), ou Command+Option (Mac OS), para salvar as ações em um arquivo de texto. Esse arquivo pode ser usado para revisar ou imprimir o conteúdo de uma ação, mas não pode ser carregado novamente no Photoshop.

Carregamento de um conjunto de ações

Por padrão, o painel Ações exibe as ações predefinidas (enviadas com o aplicativo) e qualquer ação que você criar. Também é possível carregar ações adicionais no painel Ações.

❖ Siga um destes procedimentos:

- Escolha Carregar Ações no menu do painel Ações. Localize e selecione o arquivo de conjunto de ações e clique em Carregar (Photoshop) ou Abrir (Illustrator).
- (Somente Photoshop) Selecione um conjunto de ações na parte inferior do menu do painel Ações.

Os arquivos de conjunto de ações do Photoshop têm a extensão .atn; os arquivos de conjunto de ações do Illustrator têm a extensão .aia.

Restauração de ações para o conjunto padrão

1 Escolha Redefinir Ações no menu do painel Ações.

2 Clique em OK para substituir as ações atuais no painel Ações pelo conjunto padrão, ou clique em Anexar para adicionar o conjunto de ações padrão às ações atuais no painel Ações.

Organização dos conjuntos de ações

Para ajudar a organizar ações, crie conjuntos de ações e salve-os em disco. Conjuntos podem ser organizados para diferentes tipos de trabalho (como editoração impressa e editoração on-line) e transferidos a outros computadores.

- Para criar um novo conjunto de ações, clique no botão Criar novo conjunto no painel Ações ou escolha Novo Conjunto no menu do painel. Em seguida, digite o nome do conjunto e clique em OK.

  ***Nota:** se você pretende criar uma nova ação e agrupá-la em um novo conjunto, crie esse conjunto em primeiro lugar. O novo conjunto aparecerá no menu pop-up de conjuntos quando a nova ação for criada.*

- Para mover uma ação para um conjunto diferente, arraste-a até esse conjunto. Quando a linha realçada estiver na posição desejada, solte o botão do mouse.

- Para renomear um conjunto de ações, clique duas vezes no nome do conjunto no painel Ações ou escolha Opções de Conjunto no menu do painel Ações. Em seguida, digite o novo nome do conjunto e clique em OK.
- Para substituir todas as ações no painel Ações por um novo conjunto, escolha Substituir Ações no menu do painel Ações. Selecione um arquivo de ações e clique Carregar (Photoshop) ou Abrir (Illustrator).

  Importante: *o comando Substituir Ações substitui todos os conjuntos de ações no documento atual. Antes de usar o comando, certifique-se de já ter salvo uma cópia do seu conjunto de ações atual usando o comando Salvar Ações.*

Criação de ações

Gravação de ações

Lembre-se das seguintes orientações ao gravar ações:

- A maioria dos comandos (mas não todos) pode ser gravada em uma ação.
- É possível gravar operações executadas com as ferramentas Letreiro, Mover, Polígono, Laço, Varinha Mágica, Corte Demarcado, Fatia, Borracha Mágica, Degradê, Lata de Tinta, Texto, Forma, Observações, Conta-gotas e Classificador de Cores (bem como as operações executadas nos painéis Histórico, Amostras, Cor, Demarcadores, Canais, Camadas, Estilos e Ações).
- Os resultados dependem do arquivo e das variáveis de configuração do programa, como a camada ativa e a cor do primeiro plano. Por exemplo, um desfoque Gaussiano de 3 pixels não criará, em um arquivo de 72 ppi, o mesmo efeito que pode criar em um arquivo de 144 ppi. Além disso, o comando Equilíbrio de Cores não funcionará para um arquivo em tons de cinza.
- Quando o usuário registrar ações que incluem a especificação de configurações em caixas de diálogo e painéis, essas ações refletirão as configurações efetivadas no momento da gravação. Se uma configuração for alterada em uma caixa de diálogo ou em um painel durante a gravação de uma ação, o valor alterado será gravado.

  Nota: *A maioria das caixas de diálogo mantém as configurações mais recentes especificadas. Confirme se essas configurações correspondem aos valores que você deseja gravar.*

- Ferramentas e operações modais, além de ferramentas que gravam posições, usam as unidades atualmente especificadas para a régua. Uma ferramenta ou operação modal requer o pressionamento da tecla Enter, ou Return, para aplicar seus efeitos, como transformações ou cortes demarcados. As ferramentas que gravam posições são: Letreiro, Fatia, Degradê, Varinha Mágica, Laço, Forma, Demarcador, Conta-gotas e Observações.

  Ao gravar uma ação a ser executada em arquivos de tamanhos diferentes, defina as unidades da régua como porcentagens. Dessa forma, a ação sempre será executada na mesma posição relativa na imagem.

- É possível gravar o comando Executar, listado no menu do painel Ações, para fazer com que uma ação execute outra.

A gravação de ações funciona de maneira semelhante no Photoshop e no Illustrator.

Gravação de uma ação

Quando uma nova ação é criada, os comandos e as ferramentas usados são adicionados a essa ação até que a gravação seja interrompida.

Para evitar erros, trabalhe em uma cópia: no início da ação, antes de aplicar outros comandos, grave o comando Arquivo > Salvar uma cópia (Illustrator) ou grave o comando Arquivo > Salvar como e selecione Como uma cópia (Photoshop). Como alternativa, no Photoshop, é possível clicar no botão Novo Instantâneo no painel Histórico para tirar um instantâneo da imagem antes de gravar a ação.

1 Abra um arquivo.

2 No painel Ações, clique no botão Criar Nova Ação , ou escolha Nova Ação no menu do painel Ações.

3 Digite um nome de ação, selecione um conjunto de ações e defina opções adicionais:

Tecla de função Atribui um atalho de teclado à ação. É possível escolher qualquer combinação de teclas de função, além das teclas Ctrl (Windows), ou Command (Mac OS), e Shift (por exemplo, Ctrl+Shift+F3), com as seguintes exceções: No Windows, a tecla F1 não pode ser usada, e as teclas F4 e F6 não podem ser usadas com a tecla Ctrl.

Nota: *se você atribuir a uma ação o mesmo atalho que é usado para um comando, o atalho aplicará a ação em vez do comando.*

Cor Atribui uma cor para exibição no modo Botão.

4 Clique em Começar a gravar. O botão Iniciar gravação no painel Ações fica vermelho .

Importante: *ao gravar o comando Salvar como, não altere o nome do arquivo. Se você digitar um novo nome de arquivo, esse novo nome será gravado e usado cada vez que você executar a ação. Antes de salvar, se você navegar até uma pasta diferente, poderá especificar outro local sem precisar especificar um nome de arquivo.*

5 Execute as operações e os comandos que serão gravados.

Nem todas as tarefas em ações podem ser gravadas diretamente, entretanto, é possível inserir as tarefas não graváveis usando os comandos no menu do painel Ações.

6 Para interromper a gravação, clique no botão Interromper Reprodução/Gravação ou escolha Interromper Gravação no menu do painel Ações. (No Photoshop, também é possível pressionar a tecla Esc.)

Para retomar a gravação na mesma ação, escolha Iniciar Gravação no menu do painel Ações.

Gravação de um demarcador

O comando Inserir Demarcador permite incluir um demarcador complexo (demarcador criado com uma ferramenta de caneta ou colado a partir do Adobe Illustrator) como parte de uma ação. Quando a ação é executada, o demarcador de trabalho é definido como o demarcador gravado. É possível inserir um demarcador durante ou após a gravação da ação.

1 Siga um destes procedimentos:

- Comece a gravar uma ação.
- Selecione o nome de uma ação para gravar um demarcador no final dessa ação.
- Selecione um comando para gravar um demarcador após esse comando.

2 Selecione um demarcador existente no painel Demarcadores.

3 No menu do painel Ações, escolha Inserir Demarcador.

Se vários comandos Inserir Demarcador forem gravados em uma única ação, cada demarcador substituirá o anterior no arquivo de destino. Para adicionar vários demarcadores, grave um comando Salvar Demarcador, usando o painel Demarcadores, depois de gravar cada comando Inserir Demarcador.

Nota: *a execução de ações que inserem demarcadores complexos pode exigir uma quantidade significativa de memória. Se ocorrerem problemas, aumente a quantidade de memória disponível para o Photoshop.*

Inserção de uma interrupção

Em uma ação, é possível incluir interrupções que permitem executar uma tarefa cuja gravação não pode ser feita (por exemplo, usar uma ferramenta de pintura). Depois de completar a tarefa, clique no botão Reproduzir no painel Ações para completar a ação.

Também é possível exibir uma mensagem resumida no momento em que a ação atingir a interrupção como um lembrete do que é necessário fazer antes de prosseguir com a ação. Você pode incluir um botão Continuar na caixa de mensagens se não houver nenhuma outra tarefa a ser feita.

1 Escolha o local para inserir a interrupção, seguindo um destes procedimentos:

- Selecione o nome de uma ação para inserir uma interrupção no final dessa ação.
- Selecione um comando para inserir uma interrupção após esse comando.

2 Escolha Inserir Interrupção no menu do painel Ações.

3 Digite a mensagem a ser exibida.

4 Se desejar que a opção continue a ação sem que ela seja interrompida, selecione Continuar.

5 Clique em OK.

Uma interrupção pode ser inserida durante ou após a gravação da ação.

Alteração das configurações durante a reprodução de uma ação

Por padrão, as ações são concluídas usando os valores especificados quando elas foram gravadas originalmente. Se desejar alterar as configurações para um comando dentro de uma ação, é possível inserir um *controle modal*. Um controle modal pausa uma ação para que seja possível especificar valores em uma caixa de diálogo ou utilizar uma ferramenta modal. (Uma ferramenta modal requer o pressionamento de Enter ou Return para que seu efeito seja aplicado—ao pressionar Enter ou Return, a ação reinicia suas tarefas.)

Um controle modal é indicado por um ícone de caixa de diálogo à esquerda de um comando, uma ação ou um conjunto no painel Ações. Um ícone de caixa de diálogo vermelha indica uma ação ou um conjunto em que alguns comandos (mas não todos) são modais. É possível definir um controle modal no modo Botão.

❖ Siga um destes procedimentos:

- Para ativar um controle modal para um comando em uma ação, clique na caixa à esquerda do nome do comando. Clique novamente para desativar o controle modal.
- Para ativar ou desativar os controles modais de todos os comandos em uma ação, clique na caixa à esquerda do nome da ação.
- Para ativar ou desativar controles modais para todas as ações de um conjunto, clique na caixa à esquerda do nome do conjunto.

Exclusão de comandos de uma ação

É possível excluir comandos não mais desejados, que serão executados como parte de uma ação gravada. Não é possível excluir comandos no modo Botão.

1 Se necessário, expanda a listagem de comandos na ação clicando no triângulo à esquerda do nome da ação no painel Ações.

2 Siga um destes procedimentos:

- Para excluir um único comando, clique à esquerda do nome do comando para desmarcar a marca de seleção. Clique novamente para incluir o comando.
- Para excluir ou incluir todos os comandos ou ações em uma ação ou conjunto, clique na marca de seleção à esquerda do nome da ação ou do conjunto.
- Para excluir ou incluir todos os comandos *exceto* o comando selecionado, clique na marca de seleção com a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) pressionada.

Para indicar que alguns dos comandos dentro da ação estão excluídos, no Photoshop, a marca de seleção da ação principal fica vermelha; no Illustrator, a marca de seleção da ação principal fica desativada.

Inserção de um comando de menu não gravável

Não é possível gravar ferramentas de pintura e de ajuste de tons, opções de ferramentas, comandos Visualizar e comandos Janela. Entretanto, vários comandos não graváveis podem ser inseridos em uma ação com o uso do comando Inserir Item de Menu.

Um comando pode ser inserido durante ou após a gravação de uma ação. Um comando inserido apenas será executado quando a ação for executada e, portanto, o arquivo permanecerá inalterado quando esse comando for inserido. Nenhum valor para o comando é gravado na ação. Se o comando abrir uma caixa de diálogo, ela será exibida durante a execução, e a ação será interrompida até o usuário clicar em OK ou em Cancelar.

Nota: *Ao usar o comando Inserir Item de Menu para inserir um comando que abre uma caixa de diálogo, não é possível desativar o controle modal no painel Ações.*

1 Escolha o local para inserir o item de menu:

- Selecione o nome de uma ação para inserir o item no final dessa ação.
- Selecione um comando para inserir o item no final desse comando.

2 No menu do painel Ações, escolha Inserir item do menu.

3 Com a caixa de diálogo Inserir Item de Menu aberta, escolha um comando no menu correspondente.

4 Clique em OK.

Edição e regravação de ações

É fácil editar e personalizar ações. É possível ajustar as configurações de qualquer comando específico dentro de uma ação, adicionar comandos a uma ação existente ou passar por uma ação inteira e alterar uma ou todas as configurações.

Sobrescrever um único comando

1 No painel Ações, clique duas vezes no comando.

2 Digite os novos valores e clique em OK.

Adição de comandos a uma ação

1 Siga um destes procedimentos:

- Selecione o nome da ação para inserir um novo comando no final dessa ação.
- Selecione um comando existente na ação após o qual inserir outro comando.

2 Clique no botão Iniciar Gravação ou escolha Iniciar Gravação no menu do painel Ações.

3 Grave os comandos adicionais.

4 Ao terminar, clique no botão Interromper Reprodução/Gravação no painel Ações ou escolha Interromper Gravação no menu do painel Ações.

Reorganização de comandos em uma ação

❖ No painel Ações, arraste um comando para seu novo local na mesma ação ou em outra. Quando a linha realçada estiver na posição desejada, solte o botão do mouse.

Nova gravação de uma ação

1 Selecione a ação e escolha Gravar Novamente no menu do painel Ações.

2 Se uma ferramenta modal aparecer, use a ferramenta para criar um resultado diferente e pressione Enter ou Return, ou simplesmente pressione Enter ou Return para manter as mesmas configurações.

3 Se uma caixa de diálogo for exibida, altere as configurações e clique em OK para gravá-las ou clique em Cancelar para manter os mesmos valores.

Processamento de um lote de arquivos

Conversão de arquivos com o Processador de Imagens

O Processador de Imagens converte e processa vários arquivos. Ao contrário do comando Lote, o Processador de Imagens possibilita o processamento de arquivos sem exigir que uma ação seja criada primeiro. O Processador de Imagens permite executar qualquer uma destas ações:

- Converter um conjunto de arquivos no formato JPEG, PSD ou TIFF ou converter arquivos simultaneamente em todos os três formatos.
- Processar um conjunto de arquivos camera raw usando as mesmas opções.
- Redimensionar imagens para ajustá-las às dimensões em pixels especificadas.
- Incorporar um perfil de cores ou converter um conjunto de arquivos em sRGB e salvá-los como imagens JPEG para a Web.
- Incluir metadados de direitos autorais nas imagens convertidas.

O Processador de Imagens trabalha com arquivos PSD (Photoshop), JPEG e Camera Raw.

1 Siga um destes procedimentos:

- Escolha Arquivo > Scripts > Processador de Imagens (Photoshop)
- Escolha Ferramentas > Photoshop > Processador de Imagens (Bridge)

2 Selecione as imagens que serão processadas. É possível optar por processar todos os arquivos abertos ou por selecionar uma pasta de arquivos a serem processados.

3 (Opcional) Para aplicar as mesmas configurações a todas as imagens, selecione a opção Abrir a Primeira Imagem para Aplicar Configurações.

Para o processamento de um grupo de arquivos camera raw obtidos sob as mesmas condições de iluminação, é possível ajustar a configuração preferencial na primeira imagem e, em seguida, aplicar as mesmas configurações às imagens restantes.

Use essa opção com arquivos de origem PSD ou JPEG caso o perfil de cores do arquivo não corresponda ao perfil de trabalho atual. É possível escolher um perfil de cores no qual converter a primeira imagem e todas as imagens da pasta.

Nota: *as configurações aplicadas com o Processador de Imagens são temporárias e são usadas exclusivamente com esse recurso. A imagem é processada com suas configurações camera raw atuais, a não ser que sejam alteradas no Processador de Imagens.*

4 Selecione o local desejado para salvar os arquivos processados.

Se o mesmo arquivo for processado várias vezes no mesmo destino, cada arquivo resultante será salvo com seu próprio nome e nenhum deles será sobrescrito.

5 Selecione os tipos de arquivos e as opções para salvar os arquivos.

Salvar como JPEG Salva imagens no formato JPEG dentro de uma pasta denominada JPEG, na pasta de destino.

Qualidade Define a qualidade de imagens JPEG entre 0 e 12.

Redimensionar para Ajustar Redimensiona a imagem para ajustá-la às dimensões digitadas em Largura e Altura. A imagem preserva suas proporções originais.

Converter Perfil em sRGB Converte o perfil de cores em sRGB. Verifique se a opção Incluir Perfil ICC está selecionada para possibilitar que a imagem seja salva junto com o respectivo perfil.

Salvar como PSD Salva imagens no formato Photoshop dentro de uma pasta denominada PSD, na pasta de destino.

Maximizar Compatibilidade Salva uma versão composta de uma imagem em camadas no arquivo de destino, para possibilitar a compatibilidade com aplicativos que não conseguem ler imagens em camadas.

Salvar como TIFF Salva imagens no formato TIFF dentro de uma pasta denominada TIFF, na pasta de destino.

Compactação LZW Salva o arquivo TIFF usando o esquema de compactação LZW.

6 Defina outras opções de processamento.

Executar Ação Executa uma ação do Photoshop. Escolha o conjunto de ações no primeiro menu e a ação no segundo menu. Para poder aparecer nesses menus, o conjunto de ações deve ser carregado no painel Ações.

Informações sobre Copyright Inclui qualquer texto digitado nos metadados de direitos autorais IPTC para o arquivo. O texto incluído sobrescreve os metadados de direitos autorais do arquivo original.

Incluir Perfil ICC Incorpora o perfil de cores com os arquivos salvos.

7 Clique em Executar.

Antes de processar as imagens, clique em Salvar para salvar as configurações atuais da caixa de diálogo. Na próxima vez em que você precisar processar arquivos usando este grupo de configurações, clique em Carregar e navegue até as configurações gravadas do Processador de Imagens.

Processamento de um lote de arquivos

O comando Lote executa uma ação em uma pasta de arquivos. Se você tiver uma câmera digital ou um scanner com alimentador de documentos, também poderá importar e processar várias imagens com apenas uma ação. Seu scanner ou câmera digital pode precisar de um módulo de plug-in *acquire* compatível com essas ações.

Nota: *Se o plug-in de terceiros não tiver sido escrito para importar vários documentos de uma vez, ele pode não funcionar durante o processamento em lote ou se usado como parte de uma ação. Entre em contato com o fabricante do plug-in para obter mais informações.*

Você pode também importar imagens PDF do Acrobat Capture ou de outro software.

Durante o processamento de arquivos em lote, todos os arquivos podem permanecer abertos, os arquivos originais podem ser fechados e salvos com alterações ou as versões modificadas desses arquivos podem ser salvas em um novo local (sem alterar os originais). Se os arquivos processados forem salvos em um novo local, convém criar uma nova pasta para esses arquivos antes de iniciar o processamento em lote.

Para fazer o processamento em lote usando várias ações, crie uma nova ação que execute todas as outras e, em seguida, repita o processamento em lote usando essa nova ação. Para fazer o processamento de várias pastas em lotes, crie réplicas em uma pasta para as outras pastas que serão processadas e, em seguida, selecione a opção Incluir Todas as Subpastas.

Para melhorar o desempenho do processamento em lote, reduza o número de estados de histórico salvos e, no painel Histórico, cancele a seleção de Criar Primeiro Instantâneo Automaticamente.

Processamento em lotes de arquivos

1 Siga um destes procedimentos:

- Escolha Arquivo > Automatizar > Lote (Photoshop)
- Escolha Ferramentas > Photoshop > Lote (Bridge)

2 Especifique a ação que deseja usar para processar arquivos nos menus pop-up Definir e Ação. Esses menus exibem as ações disponíveis no painel Ações, Talvez seja necessário escolher um conjunto diferente ou carregar um conjunto nesse painel se a ação desejada não estiver listada.

3 Escolha os arquivos a serem processados no menu pop-up Origem:

Pasta Processa arquivos em uma pasta especificada. Clique em Escolher para localizar e selecionar essa pasta.

Importar Processa imagens a partir de uma câmera digital, de um scanner ou de um documento PDF.

Arquivos Abertos Processa todos os arquivos abertos.

Bridge Processa arquivos selecionados no Adobe Bridge. Se nenhum arquivo for selecionado, os arquivos na pasta atual do Bridge serão processados.

4 Defina as opções de processamento, salvar e nomeação de arquivo. Para obter descrições das configurações da caixa de diálogo Lote, consulte “Opções de processamento em lotes e droplets” na página 596.

Processamento em lotes de arquivos em pastas aninhadas para diferentes formatos

1 Processe as pastas como de costume, até a etapa Destino.

2 Escolha Salvar e Fechar para o destino. É possível especificar opções de Cancelar Ação do Comando “Salvar Como” para fazer o seguinte:

- Se a etapa “Salvar como” na ação contiver um nome de arquivo, esse nome será substituído pelo nome do documento que está sendo salvo, e todas as etapas “Salvar como” serão tratadas como se tivessem sido gravadas sem um nome de arquivo.
- A pasta especificada na etapa da ação “Salvar como” será substituída pela pasta original do documento.

Nota: *é necessário ter uma etapa "Salvar como" na ação, já que o comando Lote não salva arquivos automaticamente.*

Você pode usar esse procedimento, por exemplo, para tornar imagens mais nítidas, redimensioná-las ou salvá-las como JPEGs em suas pastas originais. Crie uma ação que contenha uma etapa de ajuste de nitidez, uma etapa de redimensionamento e, em seguida, uma etapa “Salvar como JPEG”. Depois de iniciar o processamento em lote dessa ação, selecione Incluir Todas as Subpastas, especifique o destino como Salvar e Fechar e escolha a opção Cancelar Ação do Comando “Salvar Como”.

Criação de um droplet a partir de uma ação

Um *droplet* aplica uma ação a uma ou mais imagens, ou a uma pasta de imagens, que você arrasta até o ícone Droplet. É possível salvar um droplet na área de trabalho ou em outro local do disco.



Ícone Droplet

Ações são a base para criação de droplets — você deve criar a ação desejada no painel Ações antes de criar um droplet. (Consulte “Gravação de ações” na página 589.)

1. Escolha Arquivo > Automatizar > Criar Droplet.
2. Especifique o local para salvar o droplet. Escolha a seção “Salvar Droplet em” da caixa de diálogo e navegue até o local correspondente.
3. Selecione o Conjunto de Ações e designe a ação planejada para uso nos menus Conjunto e Ação. (Selecione a ação no painel Ações antes de abrir a caixa de diálogo para pré-selecionar esses menus.)
4. Defina as opções de processamento, salvamento e nomeação de arquivo. Para obter descrições das configurações da caixa de diálogo Lote, consulte “Opções de processamento em lotes e droplets” na página 596.

Dicas para droplets entre plataformas

Ao criar droplets para o Windows e o Mac OS, lembre-se dos seguintes problemas de compatibilidade:

- Depois de mover um droplet criado no Windows para o Mac OS, será necessário arrastar esse droplet até o ícone do Photoshop na área de trabalho. O Photoshop atualiza o droplet para uso no Mac OS.
- Durante a criação de um droplet no Mac OS, use a extensão .exe para torná-lo compatível com o Windows e com o Mac OS.
- Não há suporte para referências a nomes de arquivos entre sistemas operacionais. Se uma etapa de ação fizer referência a um nome de arquivo ou pasta (como um comando Abrir, um comando Salvar como ou um comando de ajuste que carregue suas configurações a partir de um arquivo), a execução será interrompida, e o usuário deverá especificar um nome de arquivo.

Processamento de um arquivo com um droplet

❖ Arraste um arquivo ou uma pasta até o ícone de droplet. O Photoshop será iniciado, se não estiver em execução.

Opções de processamento em lotes e droplets

Especifique estas opções nas caixas de diálogo Lote e Droplet.

Cancelar Ação do Comando "Abrir" Garante que os arquivos selecionados no comando Lote sejam processados, sem abrir o arquivo especificado na ação do comando Abrir. Se a ação incluir um comando Abrir, que abre um arquivo salvo, e você não selecionar essa ação, o comando Lote abrirá e processará apenas o arquivo usado para gravar o comando Abrir. (Isso ocorre porque o comando Lote abre o arquivo especificado pela ação depois que cada arquivo na pasta de origem Lote é aberto. Como o arquivo aberto mais recentemente é o arquivo nomeado na ação, o comando Lote executa a ação nesse arquivo, e nenhum arquivo na pasta de origem Lote é processado.)

Para usar esta opção, é necessário que a ação inclua um comando Abrir. Caso contrário, o comando Lote não abrirá os arquivos que você selecionou para processamento em lote. A seleção desta opção não ignora tudo em um comando Abrir, mas apenas a opção dos arquivos a serem abertos.

Cancele a seleção desta opção, se a ação for gravada para operar em um arquivo aberto, ou se a ação incluir comandos Abrir para arquivos específicos, que são solicitados pela ação.

Incluir Todas as Subpastas Processa arquivos em subdiretórios da pasta especificada.

Omitir Avisos de Perfil de Cor Desativa a exibição de mensagens de diretrizes de cores.

Omitir Caixas de Diálogo de Opções de Abertura de Arquivos Oculta caixas de diálogo de Opções de Abertura de Arquivos. Isso é útil durante o processamento em lote de ações em arquivos de imagem camera raw. As configurações padrão ou especificadas anteriormente serão usadas.

Menu Destino Define o local para salvar os arquivos processados

- **Nada** Deixa os arquivos abertos sem salvar alterações (a não ser que a ação inclua um comando Salvar).
- **Salvar e Fechar** Salva os arquivos no local atual, sobrescrevendo os arquivos originais.
- **Pasta** Salva os arquivos processados em outro local. Clique em Escolher para especificar a pasta de destino.

Cancelar Ação do Comando "Salvar Como" Garante que os arquivos processados sejam salvos na pasta de destino especificada no comando Lote (ou na pasta de original, se você selecionar Salvar e Fechar), com os nomes originais ou os nomes que você especificou na seção Nomenclatura de Arquivo, na caixa de diálogo Lote.

Se você não selecionar esta opção e a ação incluir um comando Salvar Como, os arquivos serão salvos na pasta especificada pelo comando Salvar Como na ação, em vez de serem salvos na pasta especificada no comando Lote. Além disso, se você não selecionar esta opção e o comando Salvar Como na ação especificar um nome de arquivo, o comando Lote sobrescreverá o mesmo arquivo (o arquivo especificado na ação) sempre que processar uma imagem.

Se você desejar que o comando Lote processe arquivos usando os nomes de arquivos originais na pasta especificada no comando Lote, salve sua imagem na ação. Em seguida, ao criar o lote, selecione Cancelar Ação do Comando "Salvar Como" e especifique uma pasta de destino. Se você renomear as imagens no comando Lote e não selecionar Cancelar Ação do Comando "Salvar Como", o Photoshop salvará as imagens processadas duas vezes: uma vez com o novo nome na pasta especificada, e uma vez com o nome original na pasta especificada pelo comando Salvar Como na ação.

Para usar esta opção, é necessário que a ação inclua um comando Salvar Como. Caso contrário, o comando Lote não salvará os arquivos processados. Selecionar essa opção não ignora tudo no comando Salvar como; apenas o nome de arquivo e a pasta e especificados.

Nota: *algumas opções de gravação não estão disponíveis nos comandos Lote ou Criar Droplet (como as opções de compactação JPEG ou TIFF). Para usar essas opções, grave uma etapa Salvar Como na ação que inclui as opções desejadas e, em seguida, use a opção Cancelar Ação do Comando "Salvar Como" para salvar os arquivos especificados no comando Lote ou Criar Droplet. O Photoshop ignora o nome de arquivo e o demarcador especificados no comando Salvar Como da ação, e mantém as opções de gravação usando o novo demarcador e o novo nome de arquivo especificados na caixa de diálogo Lote.*

Nomenclatura de Arquivo Especifica as convenções de nomenclatura dos arquivos, se eles estiverem sendo gravados em uma nova pasta. Selecione elementos nos menus pop-up ou digite texto nos campos a serem combinados aos nomes padrão de todos os arquivos. Os campos permitem que você altere a ordem e a formatação dos componentes do nome de arquivo. Você deve incluir pelo menos um campo que seja exclusivo para cada arquivo (por exemplo, nome do arquivo, número de série ou letra de série) para evitar que os arquivos se sobrescrevam. A opção Número de Série Inicial especifica o número inicial para todos os campos de número de série. Campos de letra de série sempre começam com a letra “A” para o primeiro arquivo.

Compatibilidade Torna os nomes de arquivo compatíveis com os sistemas operacionais Windows, Mac OS e UNIX.

Em geral, salvar arquivos com as opções do comando Lote faz com que esses arquivos sejam salvos no mesmo formato que os originais. Para criar um processamento em lote que salve arquivos em um novo formato, grave o comando Salvar como, seguido do comando Fechar, como parte da ação original. Em seguida, escolha Cancelar Ação do Comando "Salvar Como" como destino ao configurar o processamento em lotes.

Menu Erro Especifica como tratar erros de processamento:

- **Parar para Erros** Suspende o processamento até a confirmação da mensagem de erro.
- **Registrar Erros em Arquivo** Registra cada erro em um arquivo sem interromper o processamento. Se os erros forem registrados em um arquivo, será exibida uma mensagem após o processamento. Para revisar o arquivo de erros, abra-o com um editor de texto após a execução do comando Lote.

Mais tópicos da Ajuda

Vídeo sobre o processamento de imagens

Scripts

O Photoshop oferece recursos de suporte para automação por meio de scripts. No Windows, é possível usar linguagens de scripts com suporte para automação COM, como VB Script. No Mac OS, é possível usar linguagens como AppleScript, que permitem enviar eventos Apple. Essas linguagens não são compatíveis entre plataformas, mas podem controlar vários aplicativos, como o Adobe Photoshop, o Adobe Illustrator e o Microsoft Office. No Mac OS, é possível também usar as Ações do Photoshop para Automatizador da Apple para controlar tarefas no Photoshop.

Também é possível usar o Javascript em qualquer uma dessas plataformas.. O suporte para JavaScript permite gravar scripts do Photoshop que são executados no Windows ou no Mac OS.

Nota: *Consulte a documentação de script instalada na pasta Photoshop CS5/Scripting/Documentos. O Plug-in Scriptlistener pode ser encontrado em Photoshop CS5/Scripting/Utilitários.*

Como executar um JavaScript

❖ Escolha Arquivo > Scripts e, em seguida, selecione o script na lista. A lista de scripts inclui todos os arquivos de script salvos com uma extensão .js ou .jsx e armazenados na pasta Photoshop CS5/Predefinições/Scripts.. Para executar um script salvo em outro local, escolha Arquivo > Scripts > Procurar e navegue até o script.

Definição de scripts e ações para execução automática

É possível fazer com que um evento (por exemplo, abrir, salvar ou exportar um arquivo no Photoshop) acione uma ação do Photoshop ou JavaScript. O Photoshop oferece vários eventos padrão, ou qualquer evento do aplicativo que possua recursos de script pode acionar um script ou uma ação. Consulte o Guia de Scripts Photoshop CS5 para obter mais informações sobre eventos com recursos de script.

1 Escolha Arquivo > Scripts > Gerenciador de Eventos de Script.

2 Selecione a opção Ativar Eventos para Executar Scripts/Ações.

3 No menu Evento do Photoshop, escolha o evento que acionará o script ou a ação.

4 Selecione Script ou Ação e, em seguida, escolha o script ou a ação que deve ser executado quando o evento ocorrer.

O Photoshop possui vários scripts de amostras para seleção. Para executar um script diferente, escolha Procurar e, em seguida, navegue até o script desejado. Para ações, escolha o conjunto de ações no primeiro menu pop-up e, no segundo menu, uma ação desse conjunto. Para poder aparecer nesses menus, a ação deve ser carregada no painel Ações.

5 Clique em Adicionar. O evento e seu script ou ação associado são listados na caixa de diálogo.

6 Para desativar e remover eventos individuais, selecione o evento na lista e clique em Remover. Para desativar todos os eventos, mas mantê-los na lista, cancele a seleção de Ativar Eventos para Executar Scripts/Ações.

Criação de gráficos orientados por dados

Sobre gráficos orientados por dados

Gráficos orientados por dados possibilitam a criação rápida e precisa de várias versões de uma imagem para projetos de impressão ou da Web. Por exemplo, com base em um único projeto de modelo, é possível criar 100 versões de um banner da Web com textos e imagens diferentes.

Gere os gráficos exportando-os do Photoshop, ou crie modelos para usar em outros programas, como o Adobe ® GoLive® ou o Adobe ® Graphics Server (consulte "Como salvar modelos para uso com outros produtos da Adobe" na página 605).

Siga estas etapas gerais para criar gráficos a partir de modelos e conjuntos de dados:

1. Crie o gráfico base que será usado como modelo.

Use camadas para separar os elementos a serem alterados no gráfico.

2. Defina variáveis no gráfico.

Variáveis especificam as partes da imagem que são alteradas. (Consulte "Definição de variáveis" na página 600.)

3. Crie ou importe os conjuntos de dados.

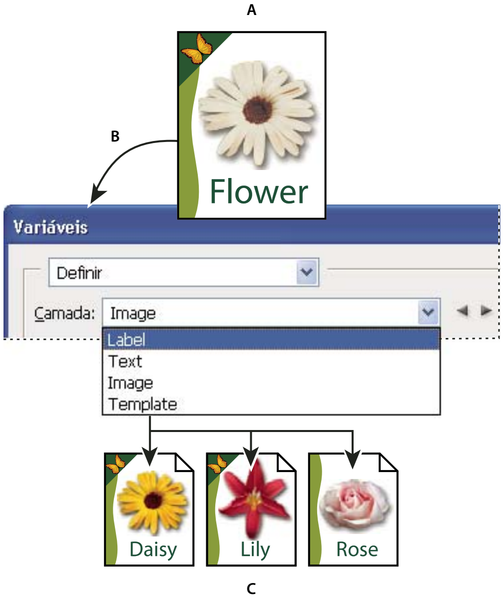
É possível criar os conjuntos de dados no modelo ou importá-los a partir de um arquivo de texto. (Consulte "Definição de um conjunto de dados" na página 602 e "Criação de conjuntos de dados em arquivos externos" na página 603.)

4. Visualize o documento com cada conjunto de dados.

Para verificar a aparência final dos gráficos, é possível visualizá-los antes de exportar todos os arquivos. (Consulte "Visualização ou aplicação de um conjunto de dados" na página 603.)

5. Gere os gráficos exportando-os junto com os dados.

Esses gráficos podem ser exportados como arquivos PSD (Photoshop).. (Consulte "Geração de gráficos como o uso de conjuntos de dados" na página 603.)

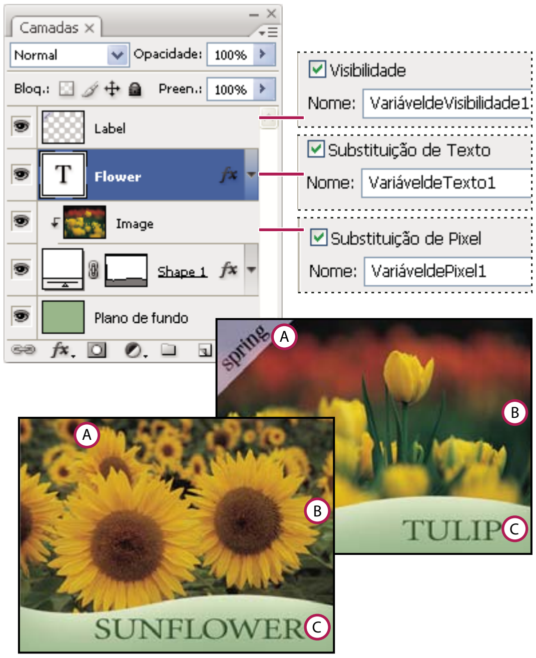


Criação de diferentes versões de uma imagem usando variáveis
***A.** Modelo de arquivo de origem **B.** O usuário define camadas como variáveis. **C.** Diferentes versões da imagem podem ser criadas, cada qual com um conjunto distinto de dados de variáveis.*

Definição de variáveis

Variáveis são usadas para definir quais elementos são alterados em um modelo. É possível definir três tipos de variáveis. Variáveis de visibilidade mostram ou ocultam o conteúdo de uma camada. Variáveis de Substituição de Pixel substituem os pixels na camada pelos pixels de outro arquivo de imagem. Variáveis de Substituição de Texto substituem uma seqüência de texto em uma camada de texto.

***Nota:** o GoLive reconhece todas as variáveis de texto e de visibilidade, mas não reconhece as variáveis de Substituição de Pixel.*



Duas versões de uma imagem com base no mesmo modelo
A. *Variável de visibilidade* ***B.*** *Variável de Substituição de Pixel* ***C.*** *Variável de Substituição de Texto*

Não é possível definir variáveis para a camada de Plano de Fundo.

1 Escolha Imagem > Variáveis > Definir.

2 No menu pop-up Camada, selecione uma camada que inclua o conteúdo a ser definido como variável.

3 Selecione um ou mais tipos de variáveis:

Visibilidade Mostra ou oculta o conteúdo da camada.

Substituição de Pixel Substitui os pixels na camada pelos pixels de outro arquivo de imagem.

Substituição de Texto Substitui uma seqüência de texto em uma camada de texto.

4 Siga um destes procedimentos:

- Escolha Nome e digite um nome para a variável. Nomes de variáveis devem começar com uma letra, um caractere de sublinhado ou um caractere de dois pontos e não podem conter espaços ou caracteres especiais (exceto pontos, hífens, sublinhados e dois pontos).
- No menu pop-up Nome, escolha uma variável existente à qual vincular a camada em questão. As camadas vinculadas à mesma variável aparecem ao lado do menu Nome, junto com o ícone de vínculo.

5 Para variáveis de Substituição de Pixel, defina as seguintes opções.

- Escolha um método para o dimensionamento da imagem de substituição: A opção Ajustar dimensiona a imagem de forma a ajustá-la à caixa delimitadora (podendo deixar partes da caixa delimitadora em branco). A opção Preencher dimensiona a imagem de forma que ela preencha a caixa delimitadora totalmente (podendo fazer com que a imagem ultrapasse os limites delimitados). A opção Como Está não dimensiona a imagem, enquanto a opção Encaixar dimensiona essa imagem desproporcionalmente de forma a ajustá-la à caixa delimitadora.
- Clique em uma alça do ícone de alinhamento para escolher um alinhamento que colocará a imagem na caixa delimitadora. (Ela não está disponível para o método Encaixar.)

- Selecione a opção Recorte para Caixa Delimitadora para recortar áreas da imagem que não se ajustam à caixa delimitadora. Essa opção apenas está disponível com a seleção do método de substituição Preencher ou Como Está. (Ela não está disponível para o método Encaixar.)

6 Para definir variáveis em uma outra camada, escolha essa camada no menu.pop-up Camada.. Um asterisco é exibido ao lado do nome de uma camada que contenha variáveis. É possível usar as setas de navegação para percorrer camadas.

7 Clique em OK.

Renomeação de uma variável

1 Escolha Imagem > Variáveis > Definir.

2 No menu pop-up Camada, escolha a camada que contém a variável.

3 Para renomear a variável, digite um nome na caixa de texto Nome. Nomes de variáveis devem começar com uma letra, um caractere de sublinhado ou um caractere de dois pontos e não podem conter espaços ou caracteres especiais (exceto pontos, hífens, sublinhados e dois pontos).

4 Para remover a variável, basta cancelar sua seleção.

Definição de um conjunto de dados

Um *conjunto de dados* é um agrupamento de variáveis e dados associados. Um conjunto de dados é definido para cada versão do gráfico que o usuário pretende gerar.

1 Siga um destes procedimentos:

- Escolha Imagem > Variáveis > Conjuntos de Dados.
- Se a caixa de diálogo Variáveis estiver aberta, escolha Conjuntos de Dados, no menu pop-up localizado na parte superior da caixa de diálogo, ou clique em Próximo.

Nota: *defina pelo menos uma variável antes de editar o conjunto de dados padrão.*

2 Clique no botão Novo Conjunto de Dados .

3 No menu pop-up Nome ou na lista localizada na parte inferior da caixa de diálogo, selecione uma variável.

4 Edite os dados das variáveis:

- Para variáveis de Visibilidade., selecione Visível para mostrar o conteúdo da camada ou Invisível para ocultar esse conteúdo.
- Para variáveis de Substituição de Pixel., clique em Selecionar Arquivo, e selecione um arquivo de imagem de substituição. Clique em Não Substituir antes de aplicar o conjunto de dados para manter a camada em seu estado atual.

Nota: *a opção Não Substituir não redefinirá o arquivo para seu estado original se outra substituição já tiver sido aplicada.*

- Para variáveis de Substituição de Texto T, digite uma seqüência de texto na caixa de texto Valor.

5 Defina conjuntos de dados adicionais para cada versão do gráfico a ser gerado.

Posteriormente, será possível editar, renomear ou excluir o conjunto de dados escolhendo-o no menu pop-up Conjunto de Dados e, em seguida, editando suas opções. Use os ícones de seta para percorrer conjuntos de dados. Clique no ícone Excluir para excluir um conjunto de dados.

Visualização ou aplicação de um conjunto de dados

É possível aplicar o conteúdo de um conjunto de dados à imagem base e, ao mesmo tempo, deixar todas as variáveis e todos os conjuntos de dados inalterados. Essa ação altera a aparência do documento PSD de forma a incluir os valores do conjunto de dados. Também é possível visualizar a aparência de cada versão do gráfico com cada conjunto de dados.

***Nota:** a aplicação de um conjunto de dados sobrescreve o documento original.*

❖ Escolha Imagem > Aplicar Conjuntos de Dados. Selecione o conjunto de dados na lista e visualize a imagem na janela de documentos. Para aplicar um conjunto de dados, clique em Aplicar. Clique em Cancelar se você não estiver visualizando e não quiser alterar a imagem base.

Também é possível aplicar e visualizar um conjunto de dados na página Conjunto de Dados, localizada na caixa de diálogo Variáveis.

Geração de gráficos como o uso de conjuntos de dados

Depois de definir variáveis e um ou mais conjuntos de dados, é possível gerar imagens, no modo em lote, usando os valores desse(s) conjunto(s) de dados e como arquivos PSD.

1. Escolha Arquivo > Exportar > Conjuntos de Dados como Arquivos.
2. Digite um nome base para todos os arquivos gerados. Se desejar, crie um esquema personalizado de nomenclatura de arquivo.
3. Clique no botão Selecionar Pasta para selecionar um diretório de destino para os seus arquivos.
4. Escolha conjuntos de dados a serem exportados.
5. Clique em OK.

Criação de conjuntos de dados em arquivos externos

É possível criar rapidamente vários conjuntos de dados criando um arquivo de texto externo que inclua todas as informações sobre variáveis e carregando esse arquivo em um documento PSD que possua variáveis. Um dos métodos para fazer isso é digitar dados em um arquivo de texto ou em uma planilha do Microsoft Excel e, em seguida, exportar esses dados como um arquivo separado por vírgula ou tabulação.

A sintaxe do arquivo de texto externo é a seguinte (em que cada linha iniciada com "Variable" ou "Value" corresponde a uma linha inteira no arquivo):

```
VariableName1<sep>VariableName2<sep> <sep>VariableNameN <nl>
Value1-1<sep>Value2-1<sep><sep>ValueN-1<nl>
Value1-2<sep>Value2-2<sep><sep>ValueN-2<nl>
Value1-M<sep>Value2-M<sep><sep>ValueN-M<nl>
```

Todos os nomes de variáveis são listados na primeira linha, seguindo a ordem na qual os valores são fornecidos nas linhas subseqüentes. Cada linha subseqüente representa um conjunto de dados, com os valores para cada variável especificada.

Para criar várias linhas de texto em uma única linha de texto em um conjunto de dados, delimite o texto por aspas duplas e quebras de linha forçadas no arquivo separado por vírgula ou tabulação no qual deseja que as divisões ocorram.

Elementos de sintaxe de arquivos de texto externos	
<sep>	Arquivo separado por vírgula (CSV) ou por tabulação que separa cada nome ou valor de variável.
<nl>	Caractere de nova linha que termina cada conjunto de dados e que pode consistir em uma alimentação de linha e/ou em um retorno de carro.
"true" e "false"	Valores permitidos para uma variável de visibilidade.
Espaços	Espaços ao redor do delimitador são removidos durante a análise do arquivo. Espaços entre palavras em uma seqüência de valores (por exemplo, valores idênticos) são preservados, enquanto espaços à esquerda e à direita serão mantidos se estiverem delimitados por aspas duplas (por exemplo, "exclusivo").
Aspas duplas	Podem ser parte de um valor caso estejam precedidas por outras aspas duplas (por exemplo, ""B"" pode corresponder a "B" no conjunto de dados).

Se <sep> ou <nl> fizer parte do valor da variável, o valor inteiro deverá ser delimitado por aspas duplas.

Todas as variáveis definidas no documento PSD devem estar especificadas no arquivo de texto. Será exibido um erro se o número de variáveis no arquivo de texto não corresponder ao número no documento.

Exemplo de conjunto de dados:

Com o uso de um modelo para "flores", que possui variáveis para "tulipa" e "girassol", é possível configurar um arquivo de texto com a seguinte aparência:

```
{contents of FlowerShow.txt}
Variable 1, Variable 2, Variable 3
true, TULIP, c:\My Documents\tulip.jpg
false, SUNFLOWER, c:\My Documents\sunflower.jpg
false, CALLA LILY, c:\My Documents\calla.jpg
true, VIOLET, c:\My Documents\violet.jpg
```

Nota: *um caminho relativo poderá ser usado para o local da imagem se o arquivo de texto estiver na mesma pasta que o arquivo original. Por exemplo, o último item do modelo apresentado pode ser: true, VIOLET, violet.jpg.*

Importação de um conjunto de dados

1 Siga um destes procedimentos:

- Escolha Arquivo > Importar > Conjunto de Dados Variáveis.
- Escolha Imagem > Variáveis > Conjuntos de Dados e clique no botão Importar.

2 Navegue até o arquivo de texto a ser importado.

3 Configure as opções de importação.

Usar Primeira Coluna para Nomes de Conjuntos de Dados Nomeia cada conjunto de dados usando o conteúdo da primeira coluna do arquivo de texto (os valores referentes à primeira variável listada). Caso contrário, os conjuntos de dados serão nomeados como "Conjunto de Dados 1, Conjunto de Dados 2, etc."

Substituir Conjuntos de Dados Existentes Exclui todos os conjuntos de dados existentes antes da importação.

4 Defina a codificação do arquivo de texto ou mantenha a configuração Automático.

5 Clique em OK.

Como salvar modelos para uso com outros produtos da Adobe

É possível salvar um modelo no formato PSD para usá-lo com outros produtos da Adobe, como o Adobe Graphics Server (disponível apenas em inglês) e o Adobe GoLive. Por exemplo, um usuário do GoLive pode inserir um modelo PSD em um layout de página, vincular suas variáveis a um banco de dados usando vínculos dinâmicos e, em seguida, usar o Graphics Server para gerar repetições da arte-final. Da mesma forma, um desenvolvedor que trabalha com o Graphics Server pode vincular as variáveis no arquivo PSD diretamente a um banco de dados ou a outra fonte de dados.

Para obter mais informações sobre como usar modelos PSD para criar gráficos orientados por dados, consulte a Ajuda do Adobe GoLive e o Guia do Desenvolvedor do Adobe Graphics Server.

Capítulo 20: Plug-ins opcionais

Pacotes de figuras e páginas de amostra

Pacote de figuras e Página de amostra estão entre vários plug-ins opcionais, extensões e predefinições. Você pode baixar os plug-ins opcionais para Windows ou Mac OS. O download inclui um arquivo OptionalPluginsReadMe com instruções de instalação.

Inserção de várias fotografias em um pacote de figuras

Para usar o plug-in opcional de Pacote de figuras descrito abaixo, baixe-o para Windows ou Mac OS.

Com o comando Pacote de Figuras, é possível inserir várias cópias de uma imagem de origem em uma única página, com um método bastante semelhante ao usado em estúdios fotográficos para fotografias escolares e outros pacotes de figuras. Também existe a opção de inserir imagens diferentes na mesma página. É possível escolher uma das diversas opções de tamanho e posicionamento para personalizar o layout do pacote.



Layout de pacote de figuras

1 Siga um destes procedimentos:

- (Photoshop) Escolha Arquivo > Automatizar > Pacote de Figuras. Se várias imagens estiverem abertas, o Pacote de Figuras usará a imagem que estiver no primeiro plano.
- (Bridge) Escolha Ferramentas > Photoshop > Pacote de Figuras. O comando Pacote de Figuras usará a primeira imagem listada no Bridge, a não ser que uma imagem específica seja selecionada antes da ativação desse comando.

Se você estiver usando apenas a imagem mais frente ou uma imagem selecionada no Bridge, vá para a etapa 3.

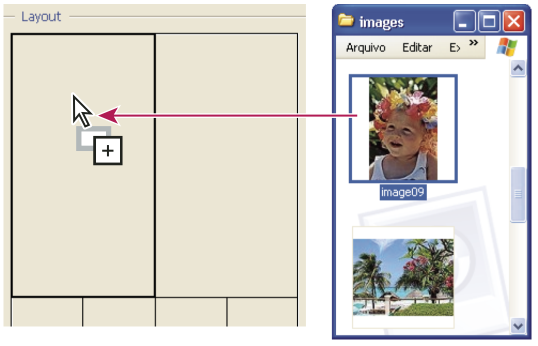
2 Adicione uma ou mais imagens ao layout, seguindo um destes procedimentos:

- Na área Imagens de Origem da caixa de diálogo Pacote de Figuras, escolha Arquivo ou Pasta no menu Usar e clique em Procurar (Windows), ou Escolher (Mac OS). Se a opção Pasta for escolhida, será possível selecionar Incluir Todas as Subpastas para incluir as imagens contidas nas subpastas.
- Clique em um espaço reservado no layout de visualização e navegue até selecionar uma imagem.



Clique em um espaço reservado no layout de visualização do Pacote de Figuras e, em seguida, navegue até selecionar uma imagem.

- Arraste uma imagem da área de trabalho ou de uma pasta até um espaço reservado.



Adicione uma imagem a um pacote de figuras arrastando-a da área de trabalho até um espaço reservado.

É possível alterar o layout de qualquer imagem clicando em um espaço reservado e navegando até selecionar uma imagem.

3 Na área Documento da caixa de diálogo Pacote de Figuras, selecione um tamanho de página, um layout, uma resolução e um modo de cores. Uma miniatura do layout escolhido é exibida no lado direito da caixa de diálogo. Também é possível criar layouts personalizados.

4 Selecione Achatar Todas as Camadas para criar um pacote de figuras com todas as imagens e o texto de rótulo em uma única camada. Cancele a seleção de Achatar Todas as Camadas para criar um pacote de figuras com camadas de imagem e camadas de texto (para rótulos) separadas. Se cada imagem e cada rótulo for inserido em uma camada diferente, será possível atualizar o pacote de figuras depois de salvá-lo. Entretanto, as camadas aumentam o tamanho dos arquivos do pacote de figuras.

5 Na área Rótulo, escolha a origem para o texto do rótulo no menu Conteúdo ou selecione Nenhuma. Se a opção Texto Personalizado for escolhida, digite o texto para o rótulo no campo Texto Personalizado.

6 Especifique a fonte, o tamanho da fonte, a cor, a opacidade, a posição e o giro dos rótulos.

7 Clique em OK.

Personalização de layouts de pacote de figuras

É possível modificar layouts existentes ou criar novos layouts usando o recurso Editar Layout do Pacote de Figuras. Os layouts personalizados são salvos como arquivos de texto e armazenados na subpasta Layouts da pasta Predefinições. Dessa forma, todos os layouts salvos podem ser reutilizados. O recurso Editar Layout do Pacote de Figuras usa uma interface gráfica que dispensa a necessidade de gravar arquivos de texto com o objetivo de criar ou modificar layouts.

1 Siga um destes procedimentos:

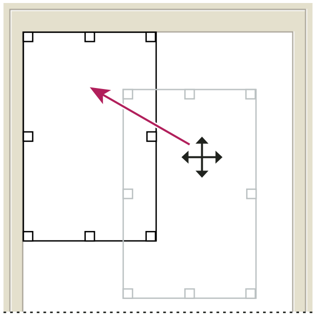
- (Photoshop) Escolha Arquivo > Automatizar > Pacote de Figuras.
- (Bridge) Escolha Ferramentas > Photoshop > Pacote de Figuras.

2 Na caixa de diálogo Pacote de Figuras, escolha um layout no menu Layout nos casos de criação de um layout ou de personalização de um layout existente.

3 Clique no botão Editar Layout.

4 Na caixa de texto Nome, localizada na caixa diálogo Editar Layout do Pacote de Figuras, digite um nome para o layout personalizado.

5 (Opcional) Na área Layout da caixa de diálogo Editar Layout do Pacote de Figuras, escolha um tamanho no menu Tamanho da Página ou digite valores nas caixas de texto Largura e Altura. É possível usar o menu Unidades para especificar polegadas, centímetros, pixels ou milímetros.



Como arrastar um espaço reservado até um novo local no layout do Pacote de Figuras

6 Na área Grade da caixa de diálogo Editar Layout do Pacote de Figuras, selecione a opção Ajustar a para exibir uma grade que o ajudará a posicionar os elementos no layout personalizado. Digite um valor na caixa de texto Tamanho para alterar a aparência da grade.

7 Para adicionar ou excluir um espaço reservado, siga um destes procedimentos:

- Clique em Adicionar Zona para adicionar um espaço reservado ao layout.
- Selecione um espaço reservado e clique em Excluir Zona para excluí-lo do layout.

8 Para modificar um espaço reservado, selecione-o e execute um dos seguintes procedimentos:

- Digite valores nas caixas de texto Largura e Altura para redimensionar um espaço reservado.
- Clique em uma alça e arraste-a para redimensionar um espaço reservado. Se um espaço reservado retangular contendo uma imagem for redimensionado, o Pacote de Figuras ajustará essa imagem ao espaço reservado vertical ou horizontal, dependendo de como a zona está sendo redimensionada.
- Digite valores nas caixas de texto X e Y para mover um espaço reservado.
- Clique em um espaço reservado e arraste-o até o local desejado no layout.

9 Clique em Salvar.

Criação de páginas de amostra

Para criar páginas de amostra mais eficientes, use o Adobe Output Module do Adobe Bridge. Para obter mais informações, consulte Criar uma página de amostra PDF. Se prefere o plug-in de Página de amostra mais antigo descrito abaixo, baixe-o para Windows ou Mac OS.

Páginas de amostra facilitam visualizar e catalogar grupos de imagens, exibindo uma série de miniaturas em uma única página. É possível criar e inserir miniaturas automaticamente em uma página usando o comando Página de Amostra II.



Página de amostra

1 Siga um destes procedimentos:

- (Photoshop) Escolha Arquivo > Automatizar > Página de Amostra II.
- (Bridge) Selecione uma pasta de imagens ou arquivos de imagem específicos. Do menu Bridge, escolha Ferramentas> Photoshop > Página de Amostra II. A não ser que imagens específicas tenham sido selecionadas, a página de amostra incluirá todas as imagens atualmente exibidas no Adobe Bridge. Será possível selecionar uma pasta de imagens diferente ou escolher outras imagens já abertas após a ativação da caixa de diálogo Página de Amostra II.

Nota: *clique para selecionar uma imagem no Bridge. Clique com a tecla Shift pressionada para selecionar uma série de imagens. Clique com a tecla Ctrl (Windows) ou com a tecla Command (Mac OS) para selecionar as imagens não adjacentes.*

2 Na caixa de diálogo Página de Amostra II, especifique as imagens a serem usadas, escolhendo uma destas opções no menu Usar da área Imagens de Origem:

Documentos Abertos no Momento Usa qualquer imagem que esteja atualmente aberta no Photoshop.

Pasta Permite clicar em Procurar (Windows) ou Escolher (Mac OS) para especificar a pasta contendo as imagens que você deseja usar. Selecione Incluir Todas as Subpastas, para incluir as imagens de qualquer subpasta.

Imagens Selecionadas do Bridge Usa imagens exibidas no Bridge. Todas as imagens no Bridge serão usadas, a não ser que imagens específicas sejam selecionadas antes da escolha do comando Página de Amostra II. As imagens em subpastas não são incluídas.

3 Na área Documento, especifique as dimensões, a resolução e o modo de cores da página de amostra. Selecione Achatar Todas as Camadas para criar uma página de amostra com todas as imagens e o texto em uma única camada. Cancele a seleção de Achatar Todas as Camadas para criar uma página de amostra em que cada imagem permaneça em uma camada separada, e cada legenda permaneça em uma camada de texto separada.

4 Na área Miniaturas, especifique opções de layout para visualizações de miniaturas.

- Para Inserir, escolha se deseja organizar as miniaturas primeiro na horizontal (da esquerda para a direita e de cima para baixo) ou na vertical (de cima para baixo e da esquerda para a direita).
- Digite o número de colunas e de linhas desejadas para cada página de amostra. As dimensões máximas para cada miniatura são exibidas à direita, junto com uma visualização do layout especificado.
- Selecione Usar Espaçamento Automático, para que o Photoshop ajuste automaticamente o espaço entre as miniaturas na página de amostra. Se a opção Usar Espaçamento Automático for cancelada, será possível especificar o espaço vertical e horizontal ao redor das miniaturas. A visualização da página de amostra na caixa de diálogo é automaticamente atualizada à medida que o espaçamento é especificado.
- Selecione Girar para Melhor Ajuste, para girar as imagens independentemente da orientação de forma que elas fiquem bem ajustadas a uma página de amostra.



Quando a opção Girar para Melhor Ajuste está cancelada, as miniaturas aparecem na orientação correta (à esquerda). Quando está selecionada, as imagens são giradas até o melhor ajuste (à direita).

5 Selecione Usar Nome do Arquivo como Legenda para identificar as miniaturas usando os nomes de arquivo das imagens de origem. Use o menu para especificar uma fonte de legenda e um tamanho de fonte.

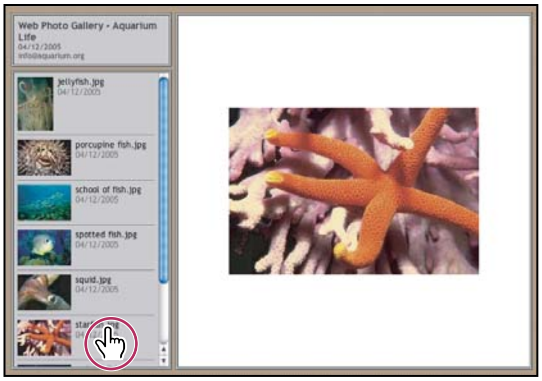
6 Clique em OK.

Criação de galerias de fotos na Web

Para criar galerias na Web mais eficientes, use o Adobe Output Module do Adobe Bridge. Para obter mais informações, consulte Criar uma galeria de fotos na Web. Se prefere o plug-in de Galeria de fotos na Web mais antigo descrito abaixo, baixe-o para Windows ou Mac OS.

Sobre galerias de fotos na Web

Uma galeria de fotos na Web é um site da Web que apresenta uma página inicial com imagens em miniatura e páginas de galeria com imagens em tamanho normal. Cada página contém links que permitem aos visitantes navegar pelo site. Por exemplo, quando o visitante clica em uma imagem em miniatura na página inicial, a imagem em tamanho normal associada é carregada em uma página da galeria. Use o comando Galeria de Fotos na Web para gerar automaticamente uma galeria de fotos na Web a partir de um conjunto de imagens.



Galeria de fotos na Web, página inicial

O Photoshop fornece vários estilos para sua galeria, que podem ser selecionados com o comando Galeria de Fotos na Web. Se você for um usuário avançado que conhece HTML, poderá criar um novo estilo ou personalizar um estilo editando um conjunto de arquivos de modelo HTML.

Cada modelo de estilos de galeria tem diferentes opções. Se estiver usando um estilo predefinido, algumas opções podem estar desativadas, ou indisponíveis nesse estilo.

Criação de uma galeria de fotos na Web

Para criar galerias na Web mais eficientes, use o Adobe Output Module do Adobe Bridge. Para obter mais informações, consulte Criar uma galeria de fotos na Web. Se prefere o plug-in de Galeria de fotos na Web mais antigo descrito abaixo, baixe-o para Windows ou Mac OS.

1 (Opcional) Selecione os arquivos ou a pasta que deseja usar no Adobe Bridge.

Suas imagens serão apresentadas na ordem em que são exibidas no Bridge. Se você preferir usar uma ordem diferente, mude a ordem no Bridge.

2 Siga um destes procedimentos:

- No Adobe Bridge, escolha Ferramentas > Photoshop > Galeria de Fotos na Web.
- No Photoshop, escolha Arquivo > Automatizar > Galeria de Fotos na Web.

3 Escolha um estilo para a galeria no menu pop-up Estilos. Uma visualização da página inicial para o estilo escolhido é exibida na caixa de diálogo.

4 (Opcional) Insira um endereço de e-mail que sirva como a informação de contato para a galeria.

5 Escolha os arquivos de origem da galeria no menu Usar.

Imagens Selecionadas do Bridge Usa imagens selecionadas antes de ser aberta a caixa de diálogo Galeria de Fotos na Web.

Pasta Usa imagens das pastas que você seleciona usando os botões Procurar (Windows) ou Escolher (Mac OS). Selecione Incluir Todas as Subpastas para incluir imagens de qualquer subpasta da pasta selecionada.

6 Clique em Destino e selecione uma pasta na qual serão armazenadas imagens e páginas HTML da galeria. Em seguida, clique em OK (Windows) ou Escolher (Mac OS).

7 Selecione opções de formatação para a galeria de fotos. Escolha no menu Opções para que seja exibido cada conjunto de opções. Consulte “Opções de galeria de fotos na Web” na página 612.

8 Clique em OK. O Photoshop insere os seguintes arquivos HTML e JPEG na pasta de destino:

- Uma página inicial para sua galeria chamada index.htm ou index.html, dependendo das opções de Extensão. Abra esse arquivo em qualquer navegador da Web para visualizar sua galeria.
- Imagens JPEG dentro de uma subpasta de imagens.
- Páginas HTML dentro de uma subpasta de páginas.
- Imagens JPEG em miniatura dentro de uma subpasta de miniaturas.

Como verificar se as cores correspondem

Se você trabalha com fotos em um espaço de trabalho de cor gamut, como ProPhoto RGB ou Adobe RGB, as cores das imagens poderão mudar quando exibidas em uma galeria da Web por um navegador que não lê perfis de cores incorporados. Se isso acontecer, tente converter os perfis de imagem em sRGB (que a maioria dos navegadores usam como padrão) antes de otimizá-los ou incluí-los em uma Galeria de Fotos na Web. Converta-os em sRGB seguindo um destes procedimentos. Uma boa opção é trabalhar com uma cópia das imagens.

- Para converter uma única imagem, escolha Editar > Converter para Perfil e, em seguida, escolha sRGB. Consulte Atribuição ou remoção de um perfil de cores.
- Para converter uma pasta de imagens, use o Processador de Imagens. Escolha Arquivo > Scripts > Processador de Imagens. Consultee “Conversão de arquivos com o Processador de Imagens” na página 593.

Se usar o Processador de Imagens, poderá salvar os arquivos diretamente em formato JPEG, no tamanho desejado. Para isso, Redimensionar Imagens deve estar desativado nas opções de Imagem Grande.

Opções de galeria de fotos na Web

Geral Opções para extensões de arquivo, codificação e metadados.

- **Extensão** Usa .htm ou .html como a extensão do nome do arquivo.
- **Usar codificação UTF 8 para URL** Usa a codificação UTF-8.
- **Adicionar atributos de largura e altura para imagens** Especifica dimensões, reduzindo o tempo de download.
- **Preservar todos os metadados** Mantém informações de metadados.

Banner Opções de texto para o banner exibido em cada página da galeria. Insira texto em cada um destes campos:

- **Nome do Site** O nome da galeria.
- **Fotógrafo** O nome da pessoa ou organização que está recebendo crédito pelas fotos da galeria.
- **Informações de Contato** As informações de contato da galeria, como número de telefone ou endereço comercial.
- **Data** A data que aparece em cada página da galeria. Por padrão, o Photoshop usa a data atual.
- **Fonte e Tamanho da Fonte** (Disponível para alguns estilos de site) Opções para o texto do banner.

Imagens Grandes Opções para as imagens principais que aparecem em cada página da galeria.

• **Adição de links numéricos** (Disponível para alguns estilos de site) Insere uma seqüência numérica (começando por 1, terminando pelo número total de páginas na galeria) que é exibida horizontalmente na parte superior de cada página da galeria. Cada número corresponde a um link para uma respectiva página.

• **Redimensionar Imagens** Redimensiona as imagens de origem para inserção nas páginas da galeria. Escolha um tamanho no menu pop-up ou insira um tamanho em pixels. Para Restringir, escolha as dimensões da imagem que deseja restringir durante o redimensionamento. Em Qualidade JPEG, escolha uma opção no menu pop-up, digite um

valor entre 0 e 12, ou arraste o controle deslizante. Quanto maior for o valor, melhor será a qualidade da imagem e maior será o arquivo.

Nota: *o Photoshop usa o método de interpolação de imagem padrão definido nas preferências. Escolha Bicúbico mais Nítido como padrão, para obter melhores resultados ao reduzir o tamanho da imagem.*

- **Tamanho da Borda** Especifica a largura, em pixels, da borda da imagem.
- **Uso de Títulos** (Disponível para alguns estilos de site) Especifica opções para a exibição de legendas embaixo de cada imagem. Selecione Nome do Arquivo para exibir o nome do arquivo ou selecione Descrição, Créditos, Título e Copyright para exibir texto descritivo retirado da caixa de diálogo Informações do Arquivo.
- **Fonte e Tamanho da Fonte** (Disponível para alguns estilos de site) Especifica a fonte e o tamanho da legenda.

Miniaturas Opções para a página inicial da galeria, incluindo o tamanho das imagens em miniatura.

- **Tamanho** Especifica o tamanho da miniatura. Escolha no menu pop-up ou insira um valor em pixels para a largura de cada miniatura.
- **Colunas e Linhas** Especificam o número de colunas e linhas para exibição de miniaturas na página inicial. Essa opção não se aplica a galerias que utilizam o Estilo de Quadro Horizontal ou Estilo de Quadro Vertical.
- **Tamanho da Borda** Especifica a largura, em pixels, da borda de cada miniatura.
- **Uso de Títulos** (Disponível para alguns estilos de site) Especifica opções para a exibição de legendas embaixo de cada miniatura. Selecione Nome do Arquivo para exibir o nome do arquivo ou selecione Descrição, Créditos, Título e Copyright para exibir texto descritivo retirado da caixa de diálogo Informações do Arquivo.
- **Fonte e Tamanho da Fonte** (Disponível para alguns estilos de site) Especifica a fonte e o tamanho da legenda.

Cores Personalizadas Opções de cores dos elementos da galeria. Para alterar a cor de um elemento, clique na amostra de cores e, em seguida, selecione uma nova cor no Seletor de Cores da Adobe. É possível alterar a cor do plano de fundo de cada página (opção Plano de Fundo) e do banner (opção Banner).

Segurança Exibe o texto sobre cada imagem como uma proteção contra roubos.

- **Conteúdo** Especifica o texto a ser exibido. Selecione Texto Personalizado para inserir texto personalizado. Selecione Nome do Arquivo, Descrição, Créditos, Título ou Copyright para exibir texto descritivo retirado da caixa de diálogo Informações do Arquivo.
- **Fonte, Cor e Posição** Especificam a fonte, a cor e o alinhamento da legenda.
- **Girar** Posiciona o texto na imagem em um ângulo.

Estilos de galeria de fotos na Web

Para criar galerias na Web mais eficientes, use o Adobe Output Module do Adobe Bridge. Para obter mais informações, consulte Criar uma galeria de fotos na Web. Se prefere o plug-in de Galeria de fotos na Web mais antigo descrito abaixo, baixe-o para Windows ou Mac OS.

O Photoshop fornece vários estilos para sua galeria de fotos na Web. Se você for um usuário avançado que conhece HTML, poderá criar um novo estilo ou personalizar um estilo editando um conjunto de arquivos de modelo HTML.

Os estilos de galerias de fotos na Web fornecidos pelo Photoshop são armazenados em pastas individuais nos seguintes locais:

Windows Arquivos de programas/Adobe/Adobe Photoshop CS5/Predefinições/Galeria de Fotos na Web.

Mac OS Adobe Photoshop CS5/Predefinições/Galeria de Fotos na Web.

O nome de cada pasta nesse local aparece como uma opção no menu Estilos, na caixa de diálogo Galeria de Fotos na Web. Cada pasta contém os seguintes arquivos de modelo HTML que o Photoshop usa para gerar a galeria:

Caption.htm Determina o layout da legenda que aparece abaixo de cada miniatura na página inicial.

FrameSet.htm Determina o layout do conjunto de quadros para exibir páginas.

IndexPage.htm Determina o layout da página inicial.

SubPage.htm Determina o layout das páginas da galeria com imagens em tamanho normal.

Thumbnail.htm Determina o layout das miniaturas que aparecem na página inicial.

Cada arquivo de modelo contém códigos e sinais HTML. Um *sinal* é uma seqüência de caracteres de texto substituída pelo Photoshop quando você define sua opção correspondente na caixa de diálogo Galeria de Fotos na Web. Por exemplo, um arquivo de modelo pode conter o seguinte elemento TITLE, que usa um sinal como seu texto incluso:

<TITLE>%TITLE%</TITLE>

Ao gerar a galeria usando esse arquivo de modelo, o Photoshop substitui o sinal %TITLE% pelo texto digitado em Nome do Site na caixa de diálogo Galeria de Fotos na Web.

Para compreender melhor um estilo existente, abra e estude seus arquivos de modelo HTML usando um editor de HTML. Uma vez que são necessários apenas caracteres ASCII padrão para criar documentos HTML, é possível abrir, editar e criar esses documentos usando um editor de texto comum, como Notepad (Windows) ou TextEdit (Mac OS).

Sobre a personalização de estilos da galeria de fotos da Web

Personalize um estilo existente de galeria de fotos na Web editando um ou mais de seus arquivos de modelo HTML. Ao personalizar um estilo, é necessário seguir estas diretrizes para que o Photoshop possa gerar a galeria de maneira correta:

- A pasta do estilo deve conter estes arquivos: Caption.htm, IndexPage.htm, SubPage.htm, Thumbnail.htm e FrameSet.htm.
- É possível renomear a pasta do estilo, mas não os arquivos de modelo HTML da pasta.
- Você pode ter um arquivo Caption.htm vazio e colocar os códigos e os sinais HTML que determinam o layout da legenda no arquivo Thumbnail.htm.
- Pode-se substituir um sinal em um arquivo de modelo pelo texto ou código HTML apropriado, para que uma opção seja definida por meio do arquivo de modelo e não na caixa de diálogo Galeria de Fotos na Web. Por exemplo, um arquivo de modelo pode conter um elemento BODY, com os seguintes atributos de cor do plano de fundo, que utiliza um símbolo como seu valor:

  bgcolor=%BGCOLOR%

  Para definir a cor do plano de fundo da página como vermelho, substitua o sinal %BGCOLOR% por "FF0000."
- É possível adicionar códigos e sinais HTML aos arquivos de modelo. Todos os sinais devem estar em maiúscula, além de começar e terminar com um símbolo de porcentagem (%).

Personalização ou criação de um estilo da galeria de fotos da Web

1 Localize a pasta que armazena os estilos existentes de galerias de fotos na Web.

2 Siga um destes procedimentos:

- Para personalizar um estilo, crie uma cópia da pasta do estilo e armazene-a no mesmo local das pastas de estilo existentes.

- Para criar um novo estilo, crie uma nova pasta para esse estilo e armazene-a no mesmo local das pastas de estilo existentes.

O estilo novo ou personalizado (nomeado por sua pasta) aparecerá no menu Estilos da caixa de diálogo Galeria de Fotos na Web.

3 Ao usar um editor HTML, siga um destes procedimentos:

- Personalize o arquivo de modelo HTML.
- Crie os arquivos de modelo HTML necessários e armazene-os na pasta do estilo.

Ao criar os arquivos de modelo, certifique-se de seguir as diretrizes de personalização destacadas em “Sobre a personalização de estilos da galeria de fotos da Web” na página 614.

Importante: *ao personalizar ou criar um modelo para um estilo de galeria, é necessário posicionar cada um dos sinais a seguir em uma linha separada no arquivo HTML: %CURRENTINDEX%, %NEXTIMAGE%, %NEXTINDEX%, %PAGE%, %PREVIMAGE% e %PREVINDEX%. Ao gerar páginas específicas de uma galeria, o Photoshop pula as linhas de um modelo que contêm sinais que não se aplicam a essas páginas. Por exemplo, ao gerar a primeira página da galeria, o Photoshop pula qualquer linha no modelo que contém o sinal %PREVIMAGE%, que determina o link para a página anterior da galeria. Mantenha o sinal %PREVIMAGE% em uma linha separada para que o Photoshop não ignore outros sinais no modelo.*

Sinais de estilos de galeria de fotos na Web

O Photoshop usa sinais nos arquivos de modelo HTML para definir um estilo padrão de galeria de fotos na Web. Ele usa esses sinais para gerar uma galeria com base na entrada do usuário na caixa de diálogo Galeria de Fotos na Web.

Ao personalizar ou criar um estilo de galeria, é possível adicionar sinais a qualquer arquivo de modelo HTML, exceto %THUMBNAILS% e %THUMBNAILSROWS%, que só podem aparecer no arquivo IndexPage.htm. Ao adicionar um sinal, lembre-se de que talvez seja necessário adicionar também códigos HTML ao arquivo para que o sinal seja usado corretamente.

Os seguintes sinais podem ser usados nos arquivos de modelo HTML:

%ALINK% Determina a cor dos links ativos.

%ALT% Determina o nome de um arquivo de imagem.

%ANCHOR% Permite voltar para a miniatura da imagem que o usuário está visualizando, em vez de voltar para o início do índice. Isso tem efeito quando o usuário clica no botão Home.

%BANNERCOLOR% Determina a cor do banner.

%BANNERFONT% Determina a fonte do texto do banner.

%BANNERFONTSIZE% Determina o tamanho da fonte do texto do banner.

%BGCOLOR% Determina a cor do plano de fundo.

%CAPTIONFONT% Determina a fonte da legenda que aparece abaixo de cada miniatura na página inicial.

%CAPTIONFONTSIZE% Determina o tamanho da fonte da legenda.

%CAPTIONTITLE% Insere o título do documento em uma legenda a partir das informações do arquivo.

%CHARSET% Determina o conjunto de caracteres usado em cada página.

%CONTACTINFO% Determina as informações do contato da galeria, como número de telefone e localização.

%CONTENT_GENRATOR% Expande para “Galeria de Fotos na Web do Adobe Photoshop CS5”.

%COPYRIGHT% Insere as informações de copyright em uma legenda a partir das informações do arquivo.

%CREDITS% Insere os créditos de uma legenda a partir das informações do arquivo.

%CURRENTINDEX% Determina o link para a página inicial atual.

%CURRENTINDEXANCHOR% Reside no arquivo SubPage.htm e aponta para a primeira página do índice.

%DATE% Determina a data que aparece no banner.

%EMAIL% Determina o endereço de email de contato da galeria.

%FILEINFO% Determina as informações do arquivo de imagem para uma legenda.

%FILENAME% Determina o nome de arquivo de uma imagem. Use esse sinal para metadados que aparecem como texto HTML.

%FILENAME_URL% Determina o nome de arquivo URL de uma imagem. Use apenas para nomes de arquivo URL.

%FIRSTPAGE% Determina o link para a primeira página da galeria que aparece no quadro à direita de um conjunto de quadros.

%FRAMEINDEX% Determina o link para a página inicial que aparece no quadro à esquerda de um conjunto de quadros.

%HEADER% Determina o título da galeria.

%IMAGEBORDER% Determina o tamanho da borda da imagem em tamanho normal em uma página da galeria.

%IMAGE_HEIGHT% Ativa a caixa de seleção Adicionar atributos de largura e altura para imagens. Permite que o usuário faça download dos atributos, reduzindo o tempo gasto.

%IMAGE_HEIGHT_NUMBER% Esse sinal é substituído por um numeral (apenas) que representa a largura da imagem.

%IMAGEPAGE% Determina o link para uma página da galeria.

%IMAGE_SIZE% Se a caixa Redimensionar Imagens estiver selecionada, esse sinal terá o valor de pixel da imagem usado no painel Imagens Grandes. Se a caixa não estiver selecionada, esse sinal conterá uma seqüência vazia. Isso é útil para JavaScript nos modelos, pois pode mostrar os valores máximos de altura e largura de todas as imagens do site gerado.

%IMAGESRC% Determina o URL para uma imagem em tamanho normal em uma página da galeria.

%IMAGE_WIDTH% Ativa a caixa de seleção Adicionar atributos de largura e altura para imagens. Permite que o usuário faça download dos atributos, reduzindo o tempo gasto.

%IMAGE_WIDTH_NUMBER% Esse sinal é substituído por um numeral (apenas) que representa a largura da imagem.

%LINK% Determina a cor dos links.

%NEXTIMAGE% Determina o link para a próxima página da galeria.

%NEXTIMAGE _CIRCULAR% Define o link da imagem de visualização grande para a próxima imagem de visualização grande.

%NEXTINDEX% Determina o link para a próxima página.

%NUMERICLINKS% Insere links numerados em subpáginas para todas as imagens de visualização grande.

%PAGE% Determina o local da página atual (por exemplo, página 1 de 3).

%PHOTOGRAPHER% Determina o nome da pessoa ou organização que está recebendo créditos pelas fotos da galeria.

%PREVIMAGE% Determina o link para a página anterior da galeria.

%PREVINDEX% Determina o link para a página anterior.

%SUBPAGEHEADER% Determina o título da galeria.

%SUBPAGETITLE% Determina o título da galeria.

%TEXT% Determina a cor do texto.

%THUMBBORDER% Determina o tamanho das bordas da miniatura.

%THUMBNAIL_HEIGHT% Ativa a caixa de seleção Adicionar atributos de largura e altura para imagens. Permite que o usuário faça download dos atributos, reduzindo o tempo gasto.

%THUMBNAIL_HEIGHT_NUMBER% Esse sinal é substituído por um numeral (apenas) que representa a altura da miniatura.

%THUMBNAILS% Esse sinal é substituído pelas miniaturas utilizando o arquivo Thumbnail.htm para os estilos de quadros. É necessário posicionar esse sinal sozinho em uma única linha, sem quebras, no arquivo HTML.

%THUMBNAIL_SIZE% Contém o valor de pixels da miniatura no painel Miniaturas. Isso é útil para JavaScript nos modelos, pois pode mostrar os valores máximos de altura e largura de todas as miniaturas do site gerado.

%THUMBNAILSRC% Determina o link para uma miniatura.

%THUMBNAILSROWS% Esse sinal é substituído pelas linhas de miniaturas utilizando o arquivo Thumbnail.htm para os estilos que não são quadros. É necessário posicionar esse sinal sozinho em uma única linha, sem quebras, no arquivo HTML.

%THUMBNAIL_WIDTH% Ativa a caixa de seleção Adicionar atributos de largura e altura para imagens. Permite que o usuário faça download dos atributos, reduzindo o tempo gasto.

%THUMBNAIL_WIDTH_NUMBER% Esse sinal é substituído por um numeral (apenas) que representa a largura da miniatura.

%TITLE% Determina o título da galeria.

%VLINK% Determina a cor dos links visitados.

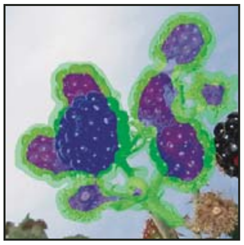
Extração de um objeto de seu plano de fundo

Para extrair com mais eficácia objetos de planos de fundo, use a opção Refinar aresta para seleções. (Consulte “Como refinar as arestas de seleção” na página 220). Se prefere o plug-in de Extração opcional descrito abaixo, , baixe aqui o plug-in somente para o Windows.

O filtro de extração isola um objeto no primeiro plano e apaga o plano de fundo. Use as ferramentas na caixa de diálogo Extrair para especificar qual parte da imagem será extraída.

Para casos mais simples, tente usar a ferramenta Borracha de Plano de Fundo.

Ao extrair o objeto, o Photoshop apaga seu plano de fundo até a transparência. Os pixels na borda do objeto perdem os componentes de cor derivados plano de fundo, de modo que possam ser combinados com um novo plano de fundo sem produzir um halo de cor.




Área selecionada, realçada e preenchida e objeto extraído

É possível adicionar opacidade novamente ao plano de fundo e criar outros efeitos ao usar o comando Editar > Atenuar após ma extração.

1 Na paleta Camadas, selecione a camada que contém o objeto a ser extraído. Se uma camada de plano de fundo for selecionada, ela se tornará uma camada normal após a extração. Se a camada incluir uma seleção, a extração apagará o plano de fundo apenas na área selecionada.

Para evitar a perda de informações da imagem original, duplique a camada ou crie um instantâneo do estado da imagem original.

2 Escolha Filtro > Extrair, e especifique as opções de ferramenta:

Tamanho do Pincel Digite um valor ou arraste o controle deslizante para especificar a largura da ferramenta Realçador de Aresta . Use também a opção Tamanho do Pincel para especificar a espessura das ferramentas Borracha, Limpar e Retoque de Aresta.

Realce Escolha uma opção de cor predefinida para o realce que aparece ao redor dos objetos quando a ferramenta Realçador de Aresta é aplicada ou selecione Outro para selecionar uma cor personalizada de realce.

Preencher Escolha uma opção de cor predefinida ou selecione Outro para especificar uma cor personalizada para a área coberta pela ferramenta Preenchimento.

Realce Inteligente Selecione essa opção para realçar uma aresta bem definida. Ela ajuda a manter o realce na aresta e aplica um realce grande o suficiente para cobri-la, independentemente do tamanho do pincel atual.

Nota: *se você usar o Realce Inteligente para marcar uma aresta de objeto próxima a outra aresta, diminua o tamanho do pincel se as arestas conflitantes empurrarem o realce para fora da aresta do objeto. Se a aresta do objeto tiver uma cor uniforme de um lado e arestas de alto contraste do outro lado, mantenha a aresta do objeto dentro da área do pincel, mas centralize o pincel na cor uniforme.*

Especifique opções de Extração:

Imagem Texturizada Selecione essa opção se o primeiro plano ou o plano de fundo da imagem contiver muita textura.

Suavidade Digite um valor ou arraste o controle deslizante para aumentar ou diminuir a suavidade do contorno. Em geral, convém começar com zero ou com um valor baixo para evitar o desfoque indesejado dos detalhes. Se houver artefatos nítidos no resultado da extração, aumente o valor de Suavidade para ajudar a removê-los na próxima extração.

Canal Escolha o canal alfa no menu Canal para usar como base para o realce uma seleção salva em um canal alfa. O canal alfa deve se basear em uma seleção do limite da borda. Se um realce com base em canal for modificado, o nome desse canal no menu será alterado para Personalizado. Sua imagem deve ter um canal alfa para que a opção Canal fique disponível.

Forçar Primeiro Plano Selecione essa opção se o objeto for particularmente complexo ou não tiver um interior nítido.

3 Selecione a ferramenta Realçador de Aresta e desenhe para definir a aresta do objeto a ser extraído. Arraste até o ponto em que realce sobreponha um pouco o objeto de primeiro plano e seu plano de fundo. Use um pincel espesso para cobrir arestas difíceis e complicadas em que o primeiro plano é mesclado ao plano de fundo, como fios de cabelo ou árvores.

Use a ferramenta Zoom ou Mão para ajustar a visualização conforme necessário.

Se precisar apagar o realce, selecione a ferramenta Borracha e arraste-a sobre o realce. Para apagar todo o realce, pressione as teclas Alt+Backspace (Windows) ou Option+Delete (Mac OS).

Se o objeto tiver uma estrutura interior bem definida, verifique se o realce delimita todo o objeto. Não é necessário realçar áreas em que o objeto toca os limites da imagem. Se o objeto não tiver uma estrutura interior nítida, realce-o totalmente.

Nota: *não será possível realçar o objeto inteiro se a opção Imagem Texturizada ou Forçar Primeiro Plano tiver sido selecionada.*

4 Defina a área do primeiro plano seguindo um destes procedimentos:

- Se o objeto tiver uma estrutura interior bem definida, selecione a ferramenta Preenchimento . Clique dentro do objeto para preencher seu interior. Clicar em uma área preenchida com a ferramenta Preenchimento removerá o preenchimento.
- Caso tenha selecionado Forçar Primeiro Plano, selecione a ferramenta Conta-gotas e clique dentro de um objeto para fazer uma amostra da cor do primeiro plano ou clique na caixa de texto Cor e use um Seletor de Cores para selecionar a cor do primeiro plano. Essa técnica funciona melhor com objetos que contêm tons de apenas uma cor.

5 (Opcional) Clique em Visualizar para visualizar o objeto extraído. Dê mais zoom conforme necessário.

Mostrar Escolha uma opção de menu para alternar entre visualizações do original e da imagem extraída.

Exibir Escolha uma opção de menu para visualizar o objeto extraído em contraste a um plano de fundo fosco colorido ou a um plano de fundo em tons de cinza. Para exibir um plano de fundo transparente, escolha Nenhum.

6 (Opcional) Aprimore a extração seguindo um destes procedimentos:

- Escolha novas opções de Realce e Preencher e desenhe novamente com a ferramenta Realçador de Aresta. Defina mais uma vez a área do primeiro plano e, em seguida, visualize o objeto extraído.
- Especifique novas configurações de Extração (Suavidade, Forçar Primeiro Plano e Cor) e, em seguida, visualize o objeto extraído.

Faça os retoques finais quando estiver satisfeito com a extração.

7 Retoque os resultados da extração seguindo um destes procedimentos:

- Para apagar os traços do plano de fundo na área extraída, use a ferramenta Limpar . Essa ferramenta subtrai a opacidade e tem um efeito cumulativo. Também é possível usar a ferramenta Limpar para preencher lacunas no objeto extraído. Mantenha pressionada a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) ao arrastar para adicionar opacidade novamente.
- Para editar a aresta do objeto extraído, use a ferramenta Retoque de Aresta . Essa ferramenta torna as arestas mais nítidas e tem um efeito cumulativo. Se não houver uma aresta nítida, a ferramenta Retoque de Aresta adicionará opacidade ao objeto ou subtrairá opacidade do plano de fundo.

Também é possível fazer a limpeza da imagem após a extração usando as ferramentas Borracha de Plano de Fundo e Pincel do Histórico, disponíveis na caixa de ferramentas.

8 Clique em OK para aplicar a extração final. Na camada, todos os pixels fora do objeto extraído serão apagados até a transparência.

Criação de padrão usando o Criador de padrões

Criador de Padrões é um plug-in opcional que você pode baixar para Windows ouMac OS.

Para criar um padrão, o filtro Criador de Padrões fatia e recompõe as imagens. O Criador de Padrões funciona de duas maneiras:

- Preenche uma camada ou seleção com um padrão. O padrão pode ser composto de um ladrilho grande ou de vários ladrilhos duplicados.
- Cria ladrilhos que podem ser salvos como predefinição de padrão e usados em outras imagens.

  Gere vários padrões a partir da mesma amostra até chegar a uma que lhe agrade.

1 Siga um destes procedimentos:

- Selecione a camada que contém a área da qual deseja gerar o padrão. A camada selecionada será substituída pelo padrão gerado; portanto, é melhor fazer primeiramente uma cópia da camada.
- Para gerar um padrão em uma nova camada ou em um novo arquivo, crie uma seleção retangular da imagem usada para gerar o padrão e escolha Editar > Copiar. Em seguida, adicione uma camada à imagem ou crie um novo arquivo com as dimensões que a imagem final deverá ter.

2 Escolha Filtro > Criador de padrões.

3 Especifique a origem do padrão.

- Escolha Usar Área de Transferência como Amostra para usar o conteúdo da área de transferência, se a imagem foi copiada antes de abrir o Criador de Padrões.
- Crie uma seleção na área de visualização, com a ferramenta Letreiro do Criador de padrões . Para mover o letreiro da seleção, arraste-o para outro local.

Nota: *use as ferramentas Zoom e Mão para navegar pela área de visualização. Para aplicar menos zoom, use a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) com a ferramenta Zoom. A ampliação é exibida na parte inferior da caixa de diálogo.*

4 Especifique o tamanho do ladrilho.

- Digite as dimensões do pixel nas caixas Largura e Altura.
- Clique em Usar Tamanho da Imagem para gerar um padrão com um ladrilho que preencha a camada.

5 Clique em Gerar. Pressione a tecla Esc para cancelar a geração.

A área de visualização fica lado a lado com o padrão gerado.

- Para alternar entre a visualização gerada e a imagem de origem, escolha uma opção no menu Mostrar.
- Para visualizar o limite de ladrilhos individuais, clique em Limites do Ladrilho.
- Para deslocar os ladrilhos no padrão gerado, escolha uma direção no menu pop-up Deslocamento e especifique um valor na caixa de texto Intensidade. A intensidade de deslocamento é uma porcentagem da dimensão do ladrilho na direção especificada. O deslocamento não tem efeito em ladrilhos já salvos com predefinição de padrão.

6 Clique em Gerar Novamente para gerar padrões adicionais com as mesmas opções ou ajuste as opções e clique em Gerar Novamente.

Suavidade Ajusta as arestas nítidas do padrão. Aumenta a suavidade para reduzir as arestas.

Detalhes da Amostra Especifica o tamanho das fatias do padrão no ladrilho. Um valor alto mantém no padrão uma parcela maior do detalhe original. Um valor baixo usa fatias menores no ladrilho. A geração de ladrilhos é mais demorada quando se usa um valor alto.

7 No painel Histórico do Ladrilho, navegue pelos ladrilhos gerados, a fim de selecionar aquele que deseja usar para preencher a camada ou para salvar como predefinição de padrão.

- Para mover-se pelos ladrilhos gerados, clique no botão Primeiro Ladrilho, Ladrilho Anterior, Próximo Ladrilho ou Último Ladrilho. Ou digite o número da visualização do padrão desejado e pressione Enter (Windows) ou Return (Mac OS).
- Para visualizar a aparência do ladrilho como padrão repetido na área de visualização, a opção Atualizar Visualização do Padrão deve estar selecionada. Se a visualização do ladrilho estiver lenta, cancele a seleção dessa opção, localize o ladrilho desejado e selecione a opção.
- Para excluir um ladrilho e a visualização do padrão, navegue até aquele que deseja excluir e clique no ícone Excluir.
- Para salvar um título como um padrão predefinido, acesse o título que deseja salvar e clique no botão Salvar Padrão Predefinido. Digite o nome da predefinição e clique em OK. Quando um ladrilho é salvo como padrão predefinido, somente um ladrilho é salvo e não o padrão completo que foi gerado.



Botões Histórico do Ladrilho
A. *Salvar Padrão Predefinido* ***B.*** *Primeiro Ladrilho* ***C.*** *Ladrilho Anterior* ***D.*** *Próximo Ladrilho* ***E.*** *Último Ladrilho* ***F.*** *Ícone Excluir*

8 Quando estiver satisfeito com a visualização do padrão e tiver salvado os ladrilhos que serão utilizados futuramente, clique em OK para preencher a camada ou seleção.

Se estiver apenas criando padrões predefinidos, clique em Cancelar para fechar a caixa de diálogo sem preencher a camada.

Como importar imagens usando a interface TWAIN

Para adquirir o plug-in TWAIN opcional, baixe-o para Windows ouMac OS. (O plug-in oferece suporte a Windows e Mac OS de 32 bits, assim como a Mac OS 10.6 de 64bits.)

TWAIN é uma interface independente de plataforma para a obtenção de imagens capturadas por determinados scanners, câmeras digitais e utilitários para captura de imagens. O fabricante do dispositivo TWAIN deve fornecer um Gerenciador de origem e uma fonte de dados TWAIN para que o dispositivo funcione com o Photoshop.

❖ Escolha Arquivo > Importar e, no submenu, escolha o dispositivo que deseja usar.

É necessário instalar o dispositivo TWAIN e seu software e reiniciar o computador antes de utilizá-lo para importar imagens para o Photoshop. Consulte a documentação fornecida pelo fabricante do dispositivo para obter informações de instalação.

Capítulo 21: Atalhos do teclado

Personalização de atalhos de teclado

O Photoshop permite que você veja uma lista de todos os atalhos, e edite ou crie atalhos. A caixa de diálogo Atalhos de Teclado atua como um editor de atalho, e inclui todos os comandos que suportam atalhos, alguns dos quais não estão indicados no conjunto de atalhos padrão.

Além de utilizar atalhos do teclado, você pode acessar vários comandos nos menus contextuais, Os menus contextuais exibem comandos relacionados à ferramenta, seleção ou painel ativo. Para exibir um menu contextual, clique na janela do documento ou no painel com o botão direito (Windows), ou com a tecla Control (Mac OS) pressionada.

Definição de novos atalhos de teclado

1 Siga um destes procedimentos:

- Escolha Editar > Atalhos de Teclado.
- Escolha Janela > Área de Trabalho > Menus e Atalhos de Teclado e clique na guia Atalhos de Teclado.

2 Escolha um conjunto de atalhos no menu Conjunto, na parte superior da caixa de diálogo Menus e Atalhos de Teclado.

3 Escolha um tipo de atalho no menu Atalhos para:

Menus do Aplicativo Permite que você personalize atalhos de teclado para os itens na barra de menus.

Menus do painel Permite que você personalize atalhos de teclado para os itens nos menus dos painéis.

Ferramentas Permite que você personalize atalhos de teclado para as ferramentas na caixa de ferramentas.

4 Na coluna Atalho da lista de rolagem, selecione o atalho que deseja modificar.

5 Digite um novo atalho.

Se o atalho de teclado já estiver atribuído a outro comando ou ferramenta no conjunto, um alerta é exibido. Clique em Aceitar para atribuir o atalho ao novo comando ou ferramenta e para apagar o atalho anteriormente atribuído. Depois que tiver reatribuído um atalho, clique em Desfazer Alterações para desfazer a alteração, ou clique em Aceitar e Ir para o Conflito para atribuir um novo atalho ao outro comando ou ferramenta.

6 Quando terminar de alterar os atalhos, escolha uma destas opções:

- Para salvar todas as alterações no conjunto de atalhos de teclado atual, clique no botão Salvar Definição . As alterações do conjunto personalizado serão salvas. Se estiver salvando as alterações do conjunto de Padrões do Photoshop, será exibida a caixa de diálogo Salvar. Digite um nome para o novo conjunto e clique em Salvar.
- Para criar um novo conjunto com base no conjunto de atalhos atual, clique no botão Salvar Definição Como . Na caixa de diálogo Salvar, digite um nome para o novo conjunto na caixa de texto Nome e clique em Salvar. O novo conjunto de atalhos de teclado será exibido no menu pop-up com o novo nome.
- Para descartar a última alteração salva sem fechar a caixa de diálogo, clique em Desfazer.
- Para retornar um novo atalho para o padrão, clique em Usar Padrão.
- Para descartar todas as alterações e sair da caixa de diálogo, clique em Cancelar.

Nota: *se você não salvou o conjunto de alterações atual, clique em Cancelar para descartar todas as alterações e sair da caixa de diálogo.*

Como apagar atalhos a partir de um comando ou uma ferramenta

1 Escolha Editar > Atalhos de Teclado.

2 Na caixa de diálogo Atalhos de Teclado, selecione o nome do comando ou da ferramenta cujo atalho você deseja excluir.

3 Clique em Excluir Atalho.

Exclusão de um conjunto de atalhos

1 Escolha Editar > Atalhos de Teclado.

2 No menu pop-up Definir, escolha o conjunto de atalhos que deseja excluir.

3 Clique no ícone Excluir e em OK para sair da caixa de diálogo.

Exibir uma lista de atalhos atuais

Para exibir uma lista de atalhos atuais, exporte-os para um arquivo HTML, que você pode exibir ou imprimir com um navegador da web.

1 Escolha Editar > Atalhos de teclado.

2 No menu Atalhos para, escolha um tipo de atalho: Menus do aplicativo, Menus dos painéis ou Ferramentas.

3 Clique em Resumir.

Atalhos de teclado padrão

Teclas para selecionar ferramentas

Manter uma tecla pressionada temporariamente ativa uma ferramenta. Soltar a tecla retorna à ferramenta anterior. (Para personalizar atalhos, consulte “Definição de novos atalhos de teclado” na página 622.)

Nota: *Em linhas com múltiplas ferramentas, pressione repetidamente o mesmo atalho para alternar pelo grupo.*

Resultado	Windows	Mac OS
Alternar entre ferramentas com a mesma tecla de atalho	Pressione a tecla de atalho com a tecla Shift pressionada (se a preferência Utilizar a Tecla Shift para Alternar as Ferramentas estiver selecionada)	Pressione a tecla de atalho com a tecla Shift pressionada (se a preferência Utilizar a Tecla Shift para Alternar as Ferramentas estiver selecionada)
Alternar entre ferramentas ocultas	Clique com a tecla Alt pressionada e escolha uma ferramenta (com exceção das ferramentas ponto de ancoragem, excluir ponto de ancoragem e converter pontos)	Clique com a tecla Option pressionada e escolha uma ferramenta (com exceção das ferramentas ponto de ancoragem, excluir ponto de ancoragem e converter pontos)
Ferramenta Mover	V	V
Ferramenta Letreiro Retangular† Ferramenta Letreiro Elíptico	M	M
Ferramenta Laço Ferramenta Laço Poligonal Ferramenta Laço Magnético	L	L

Resultado	Windows	Mac OS
Ferramenta Varinha Mágica Ferramenta Seleção Rápida	W	W
Corte Demarcado, ferramenta Fatia, ferramenta Ferramenta Seleção de Fatia	C	C
Ferramenta Conta-gotas† Ferramenta Classificador de Cores Ferramenta Régua Ferramenta Nota Ferramenta Contagem*	I	I
Ferramenta Pincel de Recuperação para Manchas Ferramenta Pincel de Recuperação Ferramenta Correção Ferramenta Olhos Vermelhos	J	J
Ferramenta Pincel Ferramenta Lápis Ferramenta Substituição de Cor Ferramenta Pincel de mistura	B	B
Ferramenta Carimbo Ferramenta Carimbo de Padrão	S	S
Ferramenta Pincel do Histórico Ferramenta Pincel História da Arte	Y	Y
Ferramenta Borracha† Ferramenta Borracha de Plano de Fundo Ferramenta Borracha Mágica	E	E
Ferramenta Degradê Ferramenta Lata de Tinta	G	G
Ferramenta Subexposição Ferramenta Superexposição Ferramenta Esponja	O	O
Ferramenta Caneta Ferramenta Caneta de Forma Livre	P	P
Ferramenta Texto Horizontal Ferramenta Texto Vertical Ferramenta Máscara de Texto Horizontal Ferramenta Máscara de Texto Vertical	T	T

Resultado	Windows	Mac OS
Ferramenta Seleção de Demarcador Ferramenta Seleção Direta	A	A
Ferramenta Retângulo Ferramenta Retângulo Arredondado Ferramenta Elipse Ferramenta Polígono Ferramenta Linha Ferramenta Forma Personalizada	U	U
Ferramenta Giro de objeto 3D* Ferramenta Rolagem de objeto 3D* Ferramenta Deslocamento de objeto 3D* Ferramenta Deslizamento de objeto 3D* Ferramenta Escala de objeto 3D*	K	K
Ferramenta Giro de câmera 3D* Ferramenta Rolagem de câmera 3D* Ferramenta Deslocamento de câmera 3D* Ferramenta Movimentação de câmera 3D* Zoom da câmera 3D*	N	N
Ferramenta Mão†	H	H
Ferramenta Girar Visualização	R	R
Ferramenta Zoom†	Z	Z
†Use a mesma tecla de atalho para Dissolver *Apenas no Photoshop Extended		

Teclas para visualizar imagens

Esta lista parcial fornece atalhos que não aparecem em comandos de menu ou dicas de ferramenta.

Resultado	Windows	Mac OS
Alternar entre documentos abertos	Ctrl + Tab	Ctrl + Tab
Alternar para o documento anterior	Shift + Control + Tab	Shift + Command + `
Fechar um arquivo no Photoshop e abrir o Bridge	Shift-Ctrl-W	Shift-Command-W
Alternar entre o modo Padrão e o modo Máscara Rápida	Q	Q
Alternar (avançar) entre o modo de tela Padrão, o modo de tela Maximizado, o modo de tela Cheia e o modo de tela Cheia com barra de menus	F	F

Resultado	Windows	Mac OS
Alternar (retroceder) entre o modo de tela Padrão, o modo de tela Maximizado, o modo de tela Cheia e o modo de tela Cheia com barra de menus	Shift + F	Shift + F
Alternar (avançar) a cor da tela de pintura	Space + F (ou clique com o botão direito no plano de fundo da tela de pintura e selecione a cor)	Space + F (ou clique no plano de fundo da tela de pintura com a tecla Ctrl pressionada e selecione a cor)
Alternar (retroceder) a cor da tela de pintura	Space + Shift + F	Space + Shift + F
Ajustar a imagem na janela	Clique duas vezes na ferramenta Mão	Clique duas vezes na ferramenta Mão
Ampliar em 100%	Clique duas vezes na ferramenta Zoom ou Ctrl + 1	Clique duas vezes na ferramenta Zoom ou Command + 1
Alternar para a ferramenta Mão (quando não estiver no modo de edição de texto)	Barra de espaço	Barra de espaço
Deslocar vários documentos simultaneamente com a ferramenta Mão	Arraste com a tecla Shift pressionada	Arraste com a tecla Shift pressionada
Alternar para a ferramenta Mais Zoom	Ctrl + Barra de espaço	Command + Barra de espaço
Alternar para a ferramenta Menos Zoom	Alt + Barra de espaço	Option + Barra de espaço
Mover o letreiro de zoom ao arrastar com a ferramenta Zoom	Arraste com a barra de espaço pressionada	Arraste com a barra de espaço pressionada
Aplicar porcentagem de zoom, mantendo a caixa de porcentagem de zoom ativa	Shift + Enter na caixa de porcentagem de zoom do painel Navegador	Shift + Return na caixa de porcentagem de zoom do painel Navegador
Aumentar o zoom em uma área especificada da imagem	Arraste sobre a visualização no painel Navegador com a tecla Ctrl pressionada	Arraste sobre a visualização no painel Navegador com a tecla Command pressionada
Como aplicar zoom temporariamente a uma imagem	Mantenha a tecla H pressionada e clique na imagem com o botão do mouse pressionado	Mantenha a tecla H pressionada e clique na imagem com o botão do mouse pressionado
Rolar a imagem com a ferramenta Mão	Arraste com a barra de espaço pressionada ou arraste a caixa da área de visualização no painel Navegador	Arraste com a barra de espaço pressionada ou arraste a caixa da área de visualização no painel Navegador
Rolar 1 tela para cima ou para baixo	Page Up ou Page Down†	Page Up ou Page Down†
Rolar 10 unidades para cima ou para baixo	Shift + Page Up ou Page Down†	Shift + Page Up ou Page Down†
Mover a visualização para o canto superior esquerdo ou para o canto inferior direito	Home ou End	Home ou End
Ativar/desativar a máscara de camada como filme-rubi (a máscara de camada deve estar selecionada)	\ (barra invertida)	\ (barra invertida)
†Mantenha a tecla Ctrl (Windows) ou Command (Mac OS) pressionada para rolar para a esquerda (Page Up) ou para a direita (Page Down)		

Teclas para Distorção de marionete

Esta lista parcial fornece atalhos que não aparecem em comandos de menu ou dicas de ferramenta.

Resultado	Windows	Mac OS
Cancelar completamente	Esc	Esc
Desfazer o último ajuste de pino	Ctrl+Z	Command + Z
Selecionar todos os pinos	Ctrl + A	Command + A
Cancelar a seleção de todos os pinos	Ctrl+D	Command + D
Selecionar múltiplos pinos	Shift + clique	Shift + clique
Mover múltiplos pinos selecionados	Arraste com a tecla Shift pressionada	Arraste com a tecla Shift pressionada
Temporariamente ocultar pinos	H	H

Teclas para Refinar aresta

Resultado	Windows	Mac OS
Abrir a caixa de diálogo Refinar Aresta	Control + Alt + R	Command + Option + R
Circular (avançar) pelos modos de visualização	F	F
Circular (retroceder) pelos modos de visualização	Shift + F	Shift + F
Alternar entre as visualizações de seleção e imagem original	X	X
Alternar entre seleção original e versão refinada	P	P
Ativar e desativar a visualização de raio	J	J
Alternar entre as ferramentas Refinar raio e Apagar refinamentos	E	E

Teclas para a Galeria de filtros

Resultado	Windows	Mac OS
Aplicar um novo filtro em cima do filtro selecionado	Clique em um filtro com a tecla Alt pressionada	Clique em um filtro com a tecla Option pressionada
Abrir/fechar todos os triângulos de revelação	Clique em um triângulo de revelação com a tecla Alt pressionada	Clique em um triângulo de revelação com a tecla Option pressionada
Alterar o botão Cancelar como Padrão	Ctrl	Command
Alterar o botão Cancelar para Redefinir	Alt	Option
Desfazer/Refazer	Ctrl + Z	Command + Z
Avançar uma etapa	Ctrl + Shift + Z	Command + Shift + Z
Retroceder uma etapa	Ctrl + Alt + Z	Command + Option + Z

Teclas para Dissolver

Resultado	Windows	Mac OS
Ferramenta Deformação Progressiva	W	W
Ferramenta Reconstruir	R	R
Ferramenta Girar em Sentido Horário	C	C
Ferramenta Enrugar	S	S
Ferramenta Inchar	B	B
Ferramenta Empurrar para a Esquerda	O	O
Ferramenta Espelho	M	M
Ferramenta Turbulência	T	T
Ferramenta Congelar Máscara	F	F
Ferramenta Descongelar Máscara	D	D
Inverter a direção para as ferramentas Inchar, Enrugar, Empurrar para a Esquerda e Espelho	Alt + ferramenta	Option + ferramenta
Fazer uma amostra contínua da distorção	Pressione a tecla Alt e arraste na visualização com a ferramenta Reconstruir e o modo Mesclar, Torcer ou Afinar selecionado	Pressione a tecla Option e arraste na visualização com a ferramenta Reconstruir e o modo Mesclar, Torcer ou Afinar selecionado
Diminuir/aumentar o tamanho do pincel em 2 ou a densidade, a pressão, a taxa ou a tremulação turbulenta em 1	Seta para Baixo/Seta para Cima na caixa de texto Tamanho do Pincel, Densidade, Pressão, Taxa ou Tremulação Turbulenta†	Seta para Baixo/Seta para Cima na caixa de texto Tamanho do Pincel, Densidade, Pressão, Taxa ou Tremulação Turbulenta†
Diminuir/aumentar o tamanho do pincel em 2 ou a densidade, a pressão, a taxa ou a tremulação turbulenta em 1	Seta para a Esquerda/Seta para a Direita com o controle deslizante de Tamanho do Pincel, Densidade, Pressão, Taxa ou Tremulação Turbulenta exibido†	Seta para a Esquerda/Seta para a Direita com o controle deslizante de Tamanho do Pincel, Densidade, Pressão, Taxa ou Tremulação Turbulenta exibido†
Alternar entre controles à direita até a parte superior	Tab	Tab
Alternar entre controles à direita até a parte inferior	Shift + Tab	Shift + Tab
Alterar Cancelar para Redefinir	Alt	Option
†Mantenha a tecla Shift pressionada para diminuir/aumentar em 10		

Teclas para Ponto de fuga

Resultado	Windows	Mac OS
Zoom 2x (temporário)	X	X
Mais zoom	Ctrl + + (sinal de adição)	Command + + (sinal de adição)
Menos zoom	Ctrl + - (hífen)	Command + - (hífen)
Ajustar na visualização	Ctrl + 0 (zero), clique duas vezes na ferramenta Mão	Command + 0 (zero), clique duas vezes na ferramenta Mão
Aplicar zoom para centralizar em 100%	Clique duas vezes na ferramenta Zoom	Clique duas vezes na ferramenta Zoom

Resultado	Windows	Mac OS
Aumentar o tamanho do pincel (ferramentas Pincel e Carimbo)	]	]
Diminuir o tamanho do pincel (ferramentas Pincel e Carimbo)	[	[
Aumentar a dureza do pincel (ferramentas Pincel e Carimbo)	Shift +]	Shift +]
Diminuir a dureza do pincel (ferramentas Pincel e Carimbo)	Shift + [	Shift + [
Desfazer última ação	Ctrl + Z	Command + Z
Refazer última ação	Ctrl + Shift + Z	Command + Shift + Z
Cancelar a seleção de tudo	Ctrl + D	Command + D
Ocultar seleção e planos	Ctrl + H	Command + H
Mover a seleção em 1 pixel	Teclas de seta	Teclas de seta
Mover a seleção em 10 pixels	Shift + teclas de seta	Shift + teclas de seta
Copiar	Ctrl + C	Command + C
Colar	Ctrl + V	Command + V
Repetir a última duplicação e mover	Ctrl + Shift + T	Command + Shift + T
Criar uma seleção flutuante da seleção atual	Ctrl + Alt + T	
Preencher uma seleção com imagem sob o ponteiro	Arraste com a tecla Ctrl pressionada	Arraste com a tecla Command pressionada
Crie uma cópia da seleção como uma seleção flutuante	Arraste com as teclas Ctrl + Alt pressionadas	Arraste Comando + Opção
Restrinja a seleção para uma rotação de 15°	Alt + Shift para girar	Option + Shift para girar
Selecione um plano sob outro plano selecionado	Clique no plano com a tecla Ctrl pressionada	Clique no plano com a tecla Command pressionada
Criar um plano de 90 graus fora do plano principal	Arraste com a tecla Ctrl pressionada	Arraste com a tecla Command pressionada
Excluir último nó ao criar o plano	Backspace	Excluir
Fazer um plano de tela de pintura, quadrado completo para a câmera	Clique duas vezes na ferramenta Criar Plano	Clique duas vezes na ferramenta Criar Plano
Mostrar/ocultar medidas (somente no Photoshop Extended)	Ctrl + Shift + H	Command + Shift + H
Exportar para um arquivo DFX (somente no Photoshop Extended)	Ctrl + E	Command + E
Exportar para um arquivo 3DS (somente no Photoshop Extended)	Ctrl + Shift + E	Command + Shift + E

Teclas para a caixa de diálogo Camera Raw

Nota: *Manter uma tecla pressionada temporariamente ativa uma ferramenta. Soltar a tecla retorna à ferramenta anterior.*

Resultado	Windows	Mac OS
Ferramenta Zoom	Z	Z
Ferramenta Mão	H	H
Ferramenta Equilíbrio de Branco	I	I
Ferramenta Classificador de Cores	S	S
Ferramenta Corte Demarcado	C	C
Ferramenta Retificar	A	A
Ferramenta Remoção de Manchas	B	B
Ferramenta Remoção de Olhos Vermelhos	E	E
Painel Básico	Ctrl+Alt+1	Comando+Opção+1
Painel Curva de tons	Ctrl+Alt+2	Comando+Opção+2
Painel Detalhes	Ctrl+Alt+3	Comando+Opção+3
Painel HSL/Escala de cinza	Ctrl+Alt+4	Comando+Opção+4
Painel Dividir tonalização	Ctrl+Alt+5	Comando+Opção+5
Painel Correções da lente	Ctrl+Alt+6	Comando+Opção+6
Painel Calibragem da câmera	Ctrl + Alt + 7	Command + Option + 7
Painel Predefinições	Ctrl+Alt+8	Command+Option+8 (o atalho de zoom Mac OS Universal Access precisar ser desativado nas Preferências do sistema)
Painel Abrir instantâneos	Ctrl+Alt+9	Comando+Opção+9
Ferramenta Ajuste alvo da curva paramétrica	Ctrl+Alt+Shift+T	Comando+Opção+Shift+T
Ferramenta Ajuste alvo do matiz	Ctrl+Alt+Shift+H	Command+Option+Shift+H
Ferramenta Ajuste alvo da saturação	Ctrl+Alt+Shift+S	Command+Option+Shift+S
Ferramenta Ajuste alvo da luminescência	Ctrl+Alt+Shift+L	Comando+Opção+Shift+L
Ferramenta Ajuste alvo da mistura de tons de cinza	Ctrl+Alt+Shift+G	Command+Option+Shift+G
Ferramenta Ajuste alvo usada por último	T	T
Ferramenta Pincel de Ajuste	K	K
Ferramenta Filtro Graduado	G	G
Aumentar/Reduzir tamanho do pincel	] / [	] / [
Aumentar/Reduzir pena do pincel	Shift +] / Shift + [	Shift +] / Shift + [
Aumentar/reduzir o fluxo da ferramenta Ajuste do pincel em incrementos de 10	= (sinal de igual) / - (hífen)	= (sinal de igual) / - (hífen)
Alternar temporariamente do modo Adicionar para o modo Apagar para a ferramenta Ajuste do pincel, ou do modo Apagar para o modo Adicionar	Alt	Option

Resultado	Windows	Mac OS
Aumentar/reduzir o tamanho da ferramenta Ajuste do Pincel	Alt +] / Alt + [	Opção +] / Opção + [
Aumentar/reduzir temporariamente a pena da ferramenta Ajuste do pincel	Alt + Shift +] / Alt + Shift + [	Opção + Shift +] / Opção + Shift + [
Aumentar/reduzir temporariamente o fluxo da ferramenta Ajuste do pincel em incrementos de 10	Alt + = / Alt + -	Opção = / Opção + -
Alternar para o novo modo a partir do modo Adicionar ou Apagar da ferramenta Pincel de ajuste ou Filtro graduado	N	N
Alternar a máscara automática para a ferramenta Ajuste do pincel	M	M
Alternar a exibição da máscara para a ferramenta Ajuste do pincel	Y	Y
Alternar pinos da ferramenta Pincel de ajuste	V	V
Alterne a sobreposição para ferramenta Filtro graduado, Remoção de manchas ou Remoção de olhos vermelhos.	V	V
Girar imagem para a esquerda	L ou Ctrl +]	L ou Comando +]
Girar imagem para a direita	R ou Ctrl + [	R ou Comando + [
Mais zoom	Ctrl + + (mais)	Command + + (sinal de adição)
Menos zoom	Ctrl + - (hífen)	Command + - (hífen)
Alternar temporariamente para a ferramenta 'Mais zoom' (Não funciona quando a ferramenta Retificar está selecionada. Se a ferramenta Corte Demarcado estiver ativada, ela será temporariamente alternada para a ferramenta Retificar.)	Ctrl	Command
Alterne temporariamente para a ferramenta Menos zoom e altere o botão Abrir imagem para Abrir cópia e o botão Cancelar para Redefinir.	Alt	Option
Alternar visualização	P	P
Modo de Tela cheia	F	F
Ative temporariamente a ferramenta Equilíbrio de branco e altere o botão Abrir imagem para Abrir objeto. (Não funcionará se a ferramenta Cortar estiver ativa.)	Shift	Shift
Selecionar vários pontos no painel Curvas	Clique no ponto inicial e clique com a tecla Shift pressionada em pontos adicionais	Clique no ponto inicial e clique com a tecla Shift pressionada em pontos adicionais
Adicionar ponto a uma curva no painel Curvas	Clique na visualização com a tecla Ctrl pressionada	Clique na visualização com a tecla Command pressionada

Resultado	Windows	Mac OS
Mover o ponto selecionado no painel Curvas (1 unidade)	Teclas de seta	Teclas de seta
Mover o ponto selecionado no painel Curvas (10 unidades)	Shift-seta	Shift-seta
Abrir as imagens selecionadas na caixa de diálogo Camera Raw a partir do Bridge	Ctrl + R	Command + R
Abrir as imagens selecionadas a partir do Bridge ignorando a caixa de diálogo Camera Raw	Shift + clique duas vezes na imagem	Shift + clique duas vezes na imagem
Exibir realces que serão cortados na Visualização	Arraste os controles deslizantes de Exposição, de Recuperação ou de Preto com a tecla Alt pressionada	Arraste os controles deslizantes de Exposição, de Recuperação ou de Preto com a tecla Option pressionada
Aviso de corte de realce	O	O
Aviso de corte de sombra	U	U
(Modo de pedaço de filme) Adicionar 1 - 5 classificação de estrela	Ctrl+1 - 5	Comando+1 - 5
(Modo de pedaço de filme) Aumentar/diminuir a classificação	Ctrl+. (ponto) / Ctrl +, (vírgula)	Comando+. (ponto) / comando +, (vírgula)
(Modo de pedaço de filme) Adicionar rótulo vermelho	Ctrl+6	Comando+6
(Modo de pedaço de filme) Adicionar rótulo amarelo	Ctrl+7	Comando+7
(Modo de pedaço de filme) Adicionar rótulo verde	Ctrl+8	Comando+8
(Modo de pedaço de filme) Adicionar rótulo azul	Ctrl+9	Comando+9
(Modo de pedaço de filme) Adicionar rótulo púrpura	Ctrl+Shift+0	Comando+Shift+0
Preferências do Camera Raw	Ctrl + K	Command + K
Exclui preferências do Adobe Camera Raw	Ctrl + Alt (na abertura)	Option + Shift (na abertura)

Teclas para a caixa de diálogo preto e branco

Resultado	Windows	Mac OS
Abrir a caixa de diálogo preto e branco	Shift + Control + Alt + B	Shift + Command + Option+ B
Aumentar/diminuir o valor selecionado por %1%	Seta para cima/baixo	Seta para cima/baixo
Aumentar/diminuir o valor selecionado por %10%	Shift + Seta para Cima/Seta para Baixo	Shift + Seta para Cima/Seta para Baixo
Alterar os valores do controle deslizante de cores mais próximo	Clique e arraste na imagem	Clique e arraste na imagem

Teclas para Curvas

Resultado	Windows	Mac OS
Abrir a caixa de diálogo Curvas	Control + M	Command + M
Selecionar o próximo ponto na curva	+ (mais)	+ (mais)
Selecionar o ponto anterior na curva	- (menos)	- (menos)
Selecione vários pontos na curva	Clique nos pontos com a tecla Shift pressionada	Clique nos pontos com a tecla Shift pressionada
Cancelar a seleção de um ponto	Ctrl + D	Command + D
Para excluir um ponto na curva	Selecione um ponto e pressione Delete	Selecione um ponto e pressione Delete
Mover o ponto selecionado 1 unidade	Teclas de seta	Teclas de seta
Mover o ponto selecionado 10 unidades	Shift + teclas de seta	Shift + teclas de seta
Exibir realces e sombras que serão cortados	Arraste os controles deslizantes do ponto preto e do ponto branco com a tecla Alt pressionada	Arraste os controles deslizantes do ponto preto e do ponto branco com a tecla Option pressionada
Definir um ponto na curva composta	Clique na imagem com a tecla Ctrl pressionada	Clique na imagem com a tecla Command pressionada
Definir um ponto nas curvas do canal	Clique na imagem com as teclas Shift + Ctrl pressionadas	Clique na imagem com as teclas Shift + Command pressionadas
Alternar o tamanho da grade	Clique no campo com a tecla Alt pressionada	Clique no campo com a tecla Option pressionada

Teclas para selecionar e mover objetos

Esta lista parcial fornece atalhos que não aparecem em comandos de menu ou dicas de ferramenta.

Resultado	Windows	Mac OS
Reposicionar o letreiro ao selecionar‡	Qualquer ferramenta de letreiro (exceto coluna única e linha única) e arraste com a barra de espaço pressionada	Qualquer ferramenta de letreiro (exceto coluna única e linha única) e arraste com a barra de espaço pressionada
Adicionar a uma seleção	Qualquer ferramenta de seleção e arraste com a tecla Shift pressionada	Qualquer ferramenta de seleção e arraste com a tecla Shift pressionada
Subtrair de uma seleção	Qualquer ferramenta de seleção e arraste com a tecla Alt pressionada	Qualquer ferramenta de seleção e arraste com a tecla Option pressionada
Fazer a intersecção com uma seleção	Qualquer ferramenta de seleção (exceto a ferramenta Seleção Rápida) + arraste com as teclas Shift+Alt pressionadas	Qualquer ferramenta de seleção (exceto a ferramenta Seleção Rápida) + arraste com as teclas Shift+Option pressionadas
Restringir o letreiro a um quadrado ou círculo (se não houver outras seleções ativas)‡	Arraste com a tecla Shift pressionada	Arraste com a tecla Shift pressionada
Desenhar o letreiro a partir do centro (se não houver outras seleções ativas)‡	Arraste com a tecla Alt pressionada	Arraste com a tecla Option pressionada
Restringir a forma e desenhar o letreiro a partir do centro‡	Shift e arraste com a tecla Alt pressionada	Shift e arraste com a tecla Option pressionada

Resultado	**Windows**	**Mac OS**
Alternar para a ferramenta Mover	Control (exceto quando a ferramenta Mão, Fatia, Demarcador, Forma ou qualquer ferramenta Caneta estiver selecionada)	Command (exceto quando a ferramenta Mão, Fatia, Demarcador, Forma ou qualquer ferramenta Caneta estiver selecionada)
Alternar da ferramenta Laço Magnético para a ferramenta Laço	Arraste com a tecla Alt pressionada	Arraste com a tecla Option pressionada
Alternar da ferramenta Laço Magnético para a ferramenta Laço Poligonal	Clique com a tecla Alt pressionada	Clique com a tecla Option pressionada
Aplicar/cancelar uma operação do Laço Magnético	Enter/Esc ou Control + . (ponto)	Return/Esc ou Command + . (ponto)
Mover a cópia da seleção	Ferramenta Mover e arraste a seleção com a tecla Alt pressionada‡	Ferramenta Mover e arraste a seleção com a tecla Option pressionada‡
Mover a área da seleção em 1 pixel	Qualquer seleção + Seta para a Direita, Seta para a Esquerda, Seta para Cima ou Seta para Baixo†	Qualquer seleção + Seta para a Direita, Seta para a Esquerda, Seta para Cima ou Seta para Baixo†
Mover a seleção em 1 pixel	Ferramenta Mover + Seta para a Direita, Seta para a Esquerda, Seta para Cima ou Seta para Baixo†‡	Ferramenta Mover + Seta para a Direita, Seta para a Esquerda, Seta para Cima ou Seta para Baixo†‡
Mover a camada em 1 pixel quando não nada estiver selecionado na camada	Ctrl + Seta para a Direita, Seta para a Esquerda, Seta para Cima ou Seta para Baixo†	Command + Seta para a Direita, Seta para a Esquerda, Seta para Cima ou Seta para Baixo†
Aumentar/diminuir a largura de detecção	Ferramenta Laço Magnético + [ou]	Ferramenta Laço Magnético + [ou]
Aceitar o corte demarcado ou sair do corte	Ferramenta Corte Demarcado + Enter ou Esc	Ferramenta Corte Demarcado + Return ou Esc
Ativar e desativar o escudo de corte	/ (barra)	/ (barra)
Criar um transferidor	Ferramenta Régua e arraste o ponto final com a tecla Alt pressionada	Ferramenta Régua e arraste o ponto final com a tecla Option pressionada
Ajustar a guia aos traços da régua (exceto quando a opção Visualizar > Ajustar está desmarcada)	Arraste a guia com a tecla Shift pressionada	Arraste a guia com a tecla Shift pressionada
Converter entre a guia horizontal e a guia vertical	Arraste a guia com a tecla Alt pressionada	Arraste a guia com a tecla Option pressionada
†Mantenha a tecla Shift pressionada para mover 10 pixels ‡Aplica a ferramentas de forma		

Teclas para transformar seleções, bordas de seleção e demarcadores

Esta lista parcial fornece atalhos que não aparecem em comandos de menu ou dicas de ferramenta.

Resultado	**Windows**	**Mac OS**
Transformar a partir do centro ou refletir	Alt	Option
Restringir	Shift	Shift
Distorcer	Ctrl	Command
Aplicar	Enter	Return

Resultado	Windows	Mac OS
Cancelar	Ctrl + . (ponto final) ou Esc	Command + . (ponto final) ou Esc
Transformação livre com dados duplicados	Ctrl + Alt + T	Command + Option + T
Transformar novamente com dados duplicados	Ctrl + Shift + Alt + T	Command + Shift + Option + T

Teclas para editar demarcadores

Esta lista parcial fornece atalhos que não aparecem em comandos de menu ou dicas de ferramenta.

Resultado	Windows	Mac OS
Selecionar vários pontos de ancoragem	Ferramenta Seleção Direta e clique com a tecla Shift pressionada	Ferramenta Seleção Direta e clique com a tecla Shift pressionada
Selecionar o demarcador inteiro	Ferramenta Seleção Direta e clique com a tecla Alt pressionada	Ferramenta Seleção Direta e clique com a tecla Option pressionada
Duplicar um demarcador	Ferramenta Caneta (qualquer ferramenta de caneta), Seleção de Demarcador ou Seleção Direta + Ctrl e arraste com a tecla Alt pressionada	Ferramenta Caneta (qualquer ferramenta de caneta), Seleção de Demarcador ou Seleção Direta + Command e arraste com a tecla Option pressionada
Alternar das ferramentas Seleção de Demarcador, Caneta, Adicionar Ponto de Ancoragem, Excluir Ponto de Ancoragem ou Converter Pontos para a ferramenta Seleção Direta	Ctrl	Command
Alternar da ferramenta Caneta ou Caneta de Forma Livre para a ferramenta Converter Pontos quando o ponteiro estiver sobre um ponto de direção ou ancoragem	Alt	Option
Fechar o demarcador	Clique duas vezes com a ferramenta Caneta Magnética selecionada	Clique duas vezes com a ferramenta Caneta Magnética selecionada
Fechar o demarcador com segmentos de reta	Ferramenta Caneta Magnética e clique duas vezes com a tecla Alt pressionada	Ferramenta Caneta Magnética e clique duas vezes com a tecla Option pressionada

Teclas para pintar

Esta lista parcial fornece atalhos que não aparecem em comandos de menu ou dicas de ferramenta.

Resultado	Windows	Mac OS
Selecione a cor do primeiro plano no seletor de cores	Qualquer ferramenta de pintura + Shift + Alt + clique direito e arrastar	Qualquer ferramenta de pintura + Control + Option + Command e arrastar
Selecione a cor do primeiro plano da imagem com a ferramenta Conta-gotas	Qualquer ferramenta de pintura + Alt ou qualquer ferramenta de forma + Alt (exceto quando a opção Demarcadores está selecionada)	Qualquer ferramenta de pintura + Option ou qualquer ferramenta de forma + Option (exceto quando a opção Demarcadores está selecionada)
Selecionar a cor do plano de fundo	Ferramenta Conta-gotas e clique com a tecla Alt pressionada	Ferramenta Conta-gotas e clique com a tecla Option pressionada
Ferramenta Classificador de Cores	Ferramenta Conta-gotas + Shift	Ferramenta Conta-gotas + Shift

Resultado	Windows	Mac OS
Excluir o classificador de cores	Ferramenta Classificador de Cores e clique com a tecla Alt pressionada	Ferramenta Classificador de Cores e clique com a tecla Option pressionada
Definir a opacidade, a tolerância, a intensidade ou a exposição para o modo de pintura	Qualquer ferramenta de pintura ou edição + teclas numéricas (ex: 0 = 100%, 1 = 10%, 4 em seguida 5 em sucessões rápidas = 45%) (Quando a opção aerógrafo estiver ativada, utilize Shift + teclas numéricas)	Qualquer ferramenta de pintura ou edição + teclas numéricas (ex: 0 = 100%, 1 = 10%, 4 em seguida 5 em sucessões rápidas = 45%) (Quando a opção aerógrafo estiver ativada, utilize Shift + teclas numéricas)
Definir o fluxo para o modo de pintura	Qualquer ferramenta de pintura ou edição + Shift + teclas numéricas (ex: 0 = 100%, 1 = 10%, 4 em seguida 5 em sucessões rápidas = 45%) (Quando a opção aerógrafo estiver ativada, omita Shift)	Qualquer ferramenta de pintura ou edição + Shift + teclas numéricas (ex: 0 = 100%, 1 = 10%, 4 em seguida 5 em sucessões rápidas = 45%) (Quando a opção aerógrafo estiver ativada, omita Shift)
Pincel de misturador altera as configurações de mistura	Alt + Shift + número	Opção + Shift + número
Pincel de misturador altera as configurações de molhado	Teclas de número	Tecla de número
Pincel de misturador altera molhado e mistura para zero	00	00
Alternar entre os modos de mesclagem	Shift + + (mais) ou – (menos)	Shift + + (mais) ou – (menos)
Preencher a seleção/camada com a cor do primeiro plano ou do plano de fundo	Alt + Backspace ou Ctrl + Backspace†	Option + Delete ou Command + Delete†
Preencher a partir do histórico	Ctrl + Alt + Backspace†	Command + Option + Backspace†
Exibir a caixa de diálogo Preencher	Shift + Backspace	Shift + Backspace
Bloquear/desbloquear os pixels transparentes	/ (barra)	/ (barra)
Conectar pontos com uma linha reta	Qualquer ferramenta de pintura e clique com a tecla Shift pressionada	Qualquer ferramenta de pintura e clique com a tecla Shift pressionada
†Mantenha a tecla Shift pressionada para preservar a transparência		

Teclas para modos de mesclagem

Resultado	Windows	Mac OS
Alternar entre os modos de mesclagem	Shift + + (mais) ou – (menos)	Shift + + (mais) ou – (menos)
Normal	Shift + Alt + N	Shift + Option + N
Dissolver	Shift + Alt + I	Shift + Option + I
Atrás (somente ferramenta Pincel)	Shift + Alt + Q	Shift + Option + Q
Apagar (somente ferramenta Pincel)	Shift + Alt + R	Shift + Option + R
Escurecer	Shift + Alt + K	Shift + Option + K
Multiplicação	Shift + Alt + M	Shift + Option + M
Superexposição de cor	Shift + Alt + B	Shift + Option + B
Superexposição Linear	Shift + Alt + A	Shift + Option + A
Clarear	Shift + Alt + G	Shift + Option + G

Resultado	Windows	Mac OS
Divisão	Shift + Alt + S	Shift + Option + S
Subexposição de cor	Shift + Alt + D	Shift + Option + D
Subexposição Linear	Shift + Alt + W	Shift + Option + W
Sobrepor	Shift + Alt + O	Shift + Option + O
Luz Indireta	Shift + Alt + F	Shift + Option + F
Luz Direta	Shift + Alt + H	Shift + Option + H
Luz Brilhante	Shift + Alt + V	Shift + Option + V
Luz Linear	Shift + Alt + J	Shift + Option + J
Luz do Pino	Shift + Alt + Z	Shift + Option + Z
Mistura Sólida	Shift + Alt + L	Shift + Option + L
Diferença	Shift + Alt + E	Shift + Option + E
Exclusão	Shift + Alt + X	Shift + Option + X
Matiz	Shift + Alt + U	Shift + Option + U
Saturação	Shift + Alt + T	Shift + Option + T
Cor	Shift + Alt + C	Shift + Option + C
Luminosidade	Shift + Alt + Y	Shift + Option + Y
Remover Saturação	Ferramenta Esponja + Shift + Alt + D	Ferramenta Esponja + Shift + Option + D
Saturar	Ferramenta Esponja + Shift + Alt + S	Ferramenta Esponja + Shift + Option + S
Aplicar subexposição/superexposição de sombras	Ferramenta Subexposição/Superexposição + Shift + Alt + S	Ferramenta Subexposição/Superexposição + Shift + Option + S
Aplicar subexposição/superexposição de tons médios	Ferramenta Subexposição/Superexposição + Shift + Alt + M	Ferramenta Subexposição/Superexposição + Shift + Option + M
Aplicar subexposição/superexposição de realces	Ferramenta Subexposição/Superexposição + Shift + Alt + H	Ferramenta Subexposição/Superexposição + Shift + Option + H
Definir o modo de mesclagem como Limiar para imagens bitmap e Normal para todas as outras imagens	Shift + Alt + N	Shift + Option + N

Teclas para selecionar e editar texto

Esta lista parcial fornece atalhos que não aparecem em comandos de menu ou dicas de ferramenta.

Resultado	Windows	Mac OS
Mover o texto na imagem	Arraste o texto com a tecla Ctrl pressionada quando a camada de Texto estiver selecionada	Arraste o texto com a tecla Command pressionada quando a camada de Texto estiver selecionada
Selecionar 1 caractere à esquerda/direita, 1 linha abaixo/acima ou 1 palavra à esquerda/direita	Shift + Seta para a Esquerda/Seta para a Direita ou Seta para Baixo/Seta para Cima ou Ctrl + Shift + Seta para a Esquerda/Seta para a Direita	Shift + Seta para a Esquerda/Seta para a Direita ou Seta para Baixo/Seta para Cima ou Command + Shift + Seta para a Esquerda/Seta para a Direita
Selecionar caracteres a partir do ponto de inserção até o ponteiro do mouse	Shift + clique	Shift + clique
Mover 1 caractere à esquerda/direita, 1 linha abaixo/acima ou 1 palavra à esquerda/direita	Seta para a Esquerda/Seta para a Direita, Seta para Baixo/Seta para Cima ou Ctrl + Seta para a Esquerda/Seta para a Direita	Seta para a Esquerda/Seta para a Direita, Seta para Baixo/Seta para Cima ou Command + Seta para a Esquerda/Seta para a Direita
Criar uma nova camada de texto, quando uma camada de texto é selecionada no painel Camadas	Shift + clique	Shift + clique
Selecionar uma palavra, uma linha, um parágrafo ou um artigo	Clique duas, três, quatro ou cinco vezes	Clique duas, três, quatro ou cinco vezes
Mostrar/Ocultar seleção no texto selecionado	Ctrl + H	Command + H
Exibir a caixa delimitadora para transformar texto ao editar um texto ou ativar a ferramenta Mover se o cursor estiver dentro da caixa delimitadora	Ctrl	Command
Redimensionar o texto em uma caixa delimitadora ao redimensionar a caixa delimitadora	Arraste uma alça da caixa delimitadora com a tecla Ctrl pressionada	Arraste uma alça da caixa delimitadora com a tecla Command pressionada
Mover uma caixa de texto ao criar a caixa de texto	Arraste com a barra de espaço pressionada	Arraste com a barra de espaço pressionada

Teclas para formatar texto

Esta lista parcial fornece atalhos que não aparecem em comandos de menu ou dicas de ferramenta.

Resultado	Windows	Mac OS
Alinhar à esquerda, à direita ou centralizar	Ferramenta Texto Horizontal + Ctrl + Shift + L, C ou R	Ferramenta Texto Horizontal + Command + Shift + L, C ou R
Alinhar acima, abaixo ou centralizar	Ferramenta Texto Vertical + Ctrl + Shift + L, C ou R	Ferramenta Texto Vertical + Command + Shift + L, C ou R
Escolher 100% da escala horizontal	Ctrl + Shift + X	Command + Shift + X
Escolher 100% da escala vertical	Ctrl + Shift + Alt + X	Command + Shift + Option + X
Escolher entrelinhas Automáticas	Ctrl + Shift + Alt + A	Command + Shift + Option + A
Escolher 0 para espaçamento	Ctrl + Shift + Q	Command + Ctrl + Shift + Q
Justificar o parágrafo, alinhar a última linha à esquerda	Ctrl + Shift + J	Command + Shift + J
Justificar o parágrafo, justificar tudo	Ctrl + Shift + F	Command + Shift + F

Resultado	Windows	Mac OS
Ativar/desativar a hifenização do parágrafo	Ctrl + Shift + Alt + H	Command + Ctrl + Shift + Option + H
Ativar/desativar o compositor de linha única/linhas gerais	Ctrl + Shift + Alt + T	Command + Shift + Option + T
Diminuir ou aumentar o tamanho do texto selecionado 2 pontos ou pixels	Ctrl + Shift + , (vírgula) ou . (ponto final)†	Command + Shift + , (vírgula) ou . (ponto final)†
Diminuir ou aumentar as entrelinhas 2 pontos ou pixels	Alt + Seta para Baixo ou Seta para Cima††	Option + Seta para Baixo ou Seta para Cima††
Diminuir ou aumentar o deslocamento de linha de base 2 pontos ou pixels	Shift + Alt + Seta para Baixo ou Seta para Cima††	Shift + Option + Seta para Baixo ou Seta para Cima††
Diminuir ou aumentar o ajuste de espaço/espaçamento em 20/1000 espaços duplos	Alt + Seta para a Esquerda ou Seta para a Direita††	Option + Seta para a Esquerda ou Seta para a Direita††
†Mantenha a tecla Alt (Win) ou Option (Mac OS) pressionada para diminuir/aumentar em 10 ††Mantenha a tecla Ctrl (Windows) ou Command (Mac OS) pressionada para diminuir/aumentar em 10		

Teclas para fatiar e otimizar

Resultado	Windows	Mac OS
Alternar entre as ferramentas Fatia e Seleção de Fatia	Ctrl	Command
Desenhar uma fatia quadrada	Arraste com a tecla Shift pressionada	Arraste com a tecla Shift pressionada
Desenhar a partir do centro para fora	Arraste com a tecla Alt pressionada	Arraste com a tecla Option pressionada
Desenhar uma fatia quadrada a partir do centro para fora	Shift e arraste com a tecla Alt pressionada	Shift e arraste com a tecla Option pressionada
Reposicionar a fatia ao criá-la	Arraste com a barra de espaço pressionada	Arraste com a barra de espaço pressionada
Abrir o menu sensível ao contexto	Clique com o botão direito do mouse na fatia	Clique na fatia com a tecla Ctrl pressionada

Teclas para o uso de painéis

Esta lista parcial fornece atalhos que não aparecem em comandos de menu ou dicas de ferramenta.

Resultado	Windows	Mac OS
Definir opções de novos itens (exceto os painéis Ações, Animação, Estilos, Pincéis, Predefinições de ferramenta e Composições de camada)	Alt + clique no botão Novo	Option + clique no botão Novo
Excluir sem confirmação (exceto para o painel Pincel)	Clique no botão Excluir com a tecla Alt pressionada	Clique no botão Excluir com a tecla Option pressionada
Aplicar um valor e manter a caixa de texto ativa	Shift + Enter	Shift + Return
Mostrar/ocultar todos os painéis	Tab	Tab

Resultado	Windows	Mac OS
Mostrar/Ocultar todos os painéis, exceto a caixa de ferramentas e a barra de opções	Shift + Tab	Shift + Tab
Realçar a barra de opções	Selecione a ferramenta e pressione Enter	Selecione a ferramenta e pressione Return
Aumentar/diminuir os valores selecionados em 10	Shift + Seta para Cima/Seta para Baixo	Shift + Seta para Cima/Seta para Baixo

Teclas para o painel Ações

Resultado	Windows	Mac OS
Ativar o comando e desativar todos os outros comandos ou ativar todos os comandos	Clique na marca de seleção ao lado de um comando com a tecla Alt pressionada	Clique na marca de seleção ao lado de um comando com a tecla Option pressionada
Ativar o controle modal atual e alternar todos os outros controles modais	Clique com a tecla Alt pressionada	Clique com a tecla Option pressionada
Altera a ação ou as opções do conjunto de ações	Clique duas vezes e pressione Alt em uma ação ou conjunto de ações	Clique duas vezes e pressione Opção em uma ação ou conjunto de ações
Caixa de diálogo Opções de exibição para o comando gravado	Clique duas vezes no comando gravado	Clique duas vezes no comando gravado
Executar toda a ação	Ctrl e clique duas vezes em uma ação	Command e clique duas vezes em uma ação
Expandir/recolher todos os componentes de uma ação	Clique no triângulo com a tecla Alt pressionada	Clique no triângulo com a tecla Option pressionada
Executar um comando	Clique no botão Executar com a tecla Ctrl pressionada	Clique no botão Executar com a tecla Command pressionada
Criar uma nova ação e começar a gravar sem confirmação	Clique no botão Nova Ação com a tecla Alt pressionada	Clique no botão Nova Ação com a tecla Option pressionada
Selecionar itens adjacentes do mesmo tipo	Clique na ação/comando com a tecla Shift pressionada	Clique na ação/comando com a tecla Shift pressionada
Selecionar itens não adjacentes do mesmo tipo	Clique na ação/comando com a tecla Ctrl pressionada	Clique na ação/comando com a tecla Command pressionada

Teclas para o painel Ajustes

Se preferir atalhos de canal que começam com Ctrl/Command + 1 para vermelho, escolha Editar > Atalhos do teclado e selecione Usar atalhos de canal herdados.

Resultado	Windows	Mac OS
Escolher um canal específico para ajuste	Alt + 3 (vermelho), 4 (verde), 5 (azul)	Option + 3 (vermelho), 4 (verde), 5 (azul)
Escolher um canal de composição para ajuste	Alt + 2	Option + 2
Excluir camada de ajuste	Delete ou Backspace	Excluir
Definir Opções automáticas de Níveis ou Curvas	Botão Auto de Alt-clique	Botão Auto de Option-clique

Mais tópicos da Ajuda

"Teclas para Curvas" na página 633

Teclas para o painel de Animação no modo Quadros

Resultado	Windows	Mac OS
Selecionar/cancelar a seleção de vários quadros adjacentes	Clique com a tecla Shift pressionada no segundo quadro	Clique com a tecla Shift pressionada no segundo quadro
Selecionar/cancelar a seleção de vários quadros não adjacentes	Clique em vários quadros com a tecla Control pressionada	Clique em vários quadros com a tecla Command pressionada
Colar utilizando configurações anteriores sem exibir a caixa de diálogo	Alt + comando Colar Quadros no menu pop-up do Painel	Option + comando Colar Quadros no menu pop-up do Painel

Teclas do painel Animação no Modo linha de tempo (Photoshop Extended)

***Nota:** Alguns atalhos devem ser ativados. No menu do painel Animação (Linha de tempo), escolha Ativar teclas de atalho de linha de tempo.*

Resultado	Windows	Mac OS
Iniciar a reprodução do painel Animação ou linha de tempo	Barra de espaço	Barra de espaço
Alternar entre timecode e números do quadro (visualização da hora atual)	Alt + clique na exibição da hora atual no canto superior esquerdo da linha de tempo.	Option + clique na exibição da hora atual no canto superior esquerdo da linha de tempo.
Expandir e recolher a lista de camadas	Clique com a tecla Alt pressionada	Clique com a tecla Option pressionada nos triângulos da lista
Salte para o segundo completo próximo/anterior na linha de tempo	Mantenha a tecla Shift pressionada ao clicar nos botões Próximo Quadro/Quadro Anterior (nos dois lados do botão Reproduzir).	Mantenha a tecla Shift pressionada ao clicar nos botões Próximo Quadro/Quadro Anterior (nos dois lados do botão Reproduzir).
Aumentar a velocidade de execução	Mantenha a tecla Shift pressionada ao arrastar a hora atual.	Mantenha a tecla Shift pressionada ao arrastar a hora atual.
Diminuir a velocidade de execução	Mantenha a tecla Control pressionada ao arrastar a hora atual.	Mantenha a tecla Command pressionada ao arrastar a hora atual.
Ajustar um objeto (quadro principal, a hora atual, camada no ponto e assim por diante) ao objeto mais próximo na linha de tempo	Arraste com a tecla Shift pressionada	Arraste com a tecla Shift pressionada
Dimensionar (distribuir igualmente em um comprimento condensado ou estendido) um grupo selecionado de vários quadros principais	Arraste com a tecla Alt pressionada (primeiro ou último quadro principal na seleção)	Arraste com a tecla Option pressionada (primeiro ou último quadro principal no grupo)
Voltar um quadro	Seta para a esquerda ou Page Up	Seta para a esquerda ou Page Up
Avançar um quadro	Seta para a direita ou Page Down	Seta para a direita ou Page Down
Voltar dez quadros	Shift + Seta para a esquerda ou Shift + Page Up	Shift + Seta para a esquerda ou Shift + Page Up
Avançar dez quadros	Shift + Seta para a direita ou Shift + Page Down	Shift + Seta para a direita ou Shift + Page Down
Mover para o início da linha de tempo	Home	Home

Resultado	Windows	Mac OS
Mover para o fim da linha de tempo	Fim	Fim
Mover para o início da área de trabalho	Shift + Home	Shift + Home
Mover para o fim da área de trabalho	Shift + End	Shift + End
Mover para ponto de entrada da camada atual	Seta para cima	Seta para cima
Mover para ponto de saída da camada atual	Seta para baixo	Seta para baixo
Voltar 1 segundo	Shift + seta para cima	Shift + seta para cima
Avançar 1 segundo	Shift + seta para baixo	Shift + seta para baixo
Retornar um documento girado para sua orientação original	Esc	Esc

Teclas para o painel Pincel

Resultado	Windows	Mac OS
Excluir pincel	Clique no pincel com a tecla Alt pressionada	Clique no pincel com a tecla Option pressionada
Renomear pincel	Clique duas vezes no pincel	Clique duas vezes no pincel
Alterar tamanho do pincel	Alt + clicar com o botão direito + arrastar esquerda ou direita	Ctrl + Option + arrastar para a esquerda ou direita
Aumentar/diminuir a suavidade/dureza do pincel	Alt + clique direito + arrastar para cima ou para baixo	Ctrl + Option + arrastar para cima ou para baixo
Selecionar o tamanho do pincel anterior/seguinte	, (vírgula) ou . (ponto)	, (vírgula) ou . (ponto)
Selecionar o primeiro/último pincel	Shift + , (vírgula) ou . (ponto)	Shift + , (vírgula) ou . (ponto)
Exibir um cursor de mira preciso para pincéis	Caps Lock ou Shift + Caps Lock	Caps Lock
Alternar a opção do aerógrafo	Shift + Alt + P	Shift + Option + P

Teclas do painel Canais

Se prefere atalhos de canal que começam com Ctrl/Command + 1 para vermelho, escolha Editar > Atalhos do teclado e selecione Usar atalhos de canal herdados.

Resultado	Windows	Mac OS
Selecionar canais individuais	Ctrl + 3 (vermelho), 4 (verde), 5 (azul)	Command + 3 (vermelho), 4 (verde), (azul)
Selecionar o canal composto	Ctrl + 2	Command + 2
Carregar canal como seleção	Miniatura de canal de Control-clique, ou Alt + Ctrl + 3 (vermelho), 4 (cor verde), 5 (azul)	Miniatura de canal de Command-clique, ou Option + Command + 3 (vermelho), 4 (verde), 5 (azul)
Adicionar à seleção atual	Miniatura de canal de Control + Shift-clique	Miniatura de canal de Command + Shift-clique

Resultado	Windows	Mac OS
Subtrair da seleção atual	Miniatura de canal de Control + Alt-clique	Miniatura de canal de Command + Option-clique
Fazer interseção com a seleção atual	Miniatura de canal de Control + Shift + Alt-clique	Miniatura de canal de Command + Shift + Option-clique
Defina as opções para o botão Salvar seleção como canal	Pressione Alt e clique no botão Salvar seleção como canal	Pressione Opção e clique no botão Salvar seleção como canal
Criar um novo canal de spot	Clique no botão Criar Novo Canal com a tecla Ctrl pressionada	Clique no botão Criar Novo Canal com a tecla Command pressionada
Selecionar/cancelar a seleção de vários canais de cores	Clique em um canal de cores com a tecla Shift pressionada	Clique em um canal de cores com a tecla Shift pressionada
Selecionar/cancelar a seleção de um canal alfa e mostrar/ocultar como uma sobreposição de filme-rubi	Clique no canal alfa com a tecla Shift pressionada	Clique no canal alfa com a tecla Shift pressionada
Exibir opções de canais	Clique duas vezes na miniatura do canal alfa ou do canal de spot	Clique duas vezes na miniatura do canal alfa ou do canal de spot
Alterna o composto e a máscara de tons de cinza no modo Máscara rápida	~ (til)	~ (til)

Teclas para o painel Origem do clone

Resultado	Windows	Mac OS
Mostrar a Origem do clone (sobrepõe a imagem)	Alt + Shift	Opt + Shift
Empurrar a Origem do clone	Alt + Shift + teclas de seta	Opt + Shift + teclas de seta
Girar a Origem do clone	Alt + Shift + < ou >	Opt + Shift + < ou >
Dimensionar (aumentar ou reduzir o tamanho) a Origem do clone	Alt + Shift + [ou]	Opt + Shift + [ou]

Teclas para o painel Cor

Resultado	Windows	Mac OS
Selecionar a cor do plano de fundo	Clique na cor da barra de cores com a tecla Alt pressionada	Clique na cor da barra de cores com a tecla Option pressionada
Exibir o menu Barra de Cores	Clique na barra de cores com o botão direito do mouse	Clique na barra de cores com a tecla Ctrl pressionada
Alternar entre opções de cores	Shift - clique na barra de cores	Shift - clique na barra de cores

Teclas para o painel Histórico

Resultado	Windows	Mac OS
Criar um novo instantâneo	Alt + Novo Instantâneo	Option + Novo Instantâneo
Renomear um instantâneo	Clique duas vezes no nome do instantâneo	Clique duas vezes no nome do instantâneo
Avançar uma etapa nos estados de imagem	Ctrl + Shift + Z	Command + Shift + Z

Resultado	Windows	Mac OS
Retroceder uma etapa nos estados de imagem	Ctrl + Alt + Z	Command + Option + Z
Duplicar qualquer estado de imagem, exceto o estado atual	Clique no estado de imagem com a tecla Alt pressionada	Clique no estado de imagem com a tecla Option pressionada
Apagar permanentemente o histórico (sem Desfazer)	Alt + Apagar Histórico (no menu pop-up do painel Histórico)	Option + Apagar Histórico (no menu pop-up do painel Histórico)

Teclas para o painel Informações

Resultado	Windows	Mac OS
Alterar os modos de leitura de cores	Clique no ícone de conta-gotas	Clique no ícone de conta-gotas
Alterar as unidades de medida	Clique no ícone cursor de mira	Clique no ícone cursor de mira

Teclas para o painel Camadas

Resultado	Windows	Mac OS
Carregar transparência de camada como uma seleção	Clique na miniatura da camada com a tecla Ctrl pressionada	Clique na miniatura da camada com a tecla Command pressionada
Adicionar à seleção atual	Miniatura de camada de Control + Shift-clique.	Miniatura de camada de Command + Shift-clique.
Subtrair da seleção atual	Miniatura de camada de Control + Alt-clique.	Miniatura de camada de Command + Option-clique.
Fazer interseção com a seleção atual	Miniatura de camada de Control + Shift + Alt-clique.	Miniatura de camada de Command + Shift + Option-clique.
Carregar a máscara do filtro como uma seleção	Clique na miniatura da máscara do filtro com a tecla Ctrl pressionada	Clique na miniatura da máscara do filtro com a tecla Command pressionada
Agrupar camadas	Ctrl + G	Command + G
Desagrupar camadas	Ctrl + Shift + G	Command + Shift + G
Criar/soltar uma máscara de corte*	Ctrl + Alt + G	Command + Option + G
Selecionar todas as camadas	Ctrl + Alt + A	Command + Option + A
Mesclar camadas visíveis	Ctrl + Shift + E	Command + Shift + E
Criar uma nova camada vazia com caixa de diálogo	Clique no botão Nova Camada com a tecla Alt pressionada	Clique no botão Nova Camada com a tecla Option pressionada
Criar uma nova camada abaixo da camada de destino	Clique no botão Nova Camada com a tecla Ctrl pressionada	Clique no botão Nova Camada com a tecla Command pressionada
Selecionar a camada superior	Alt + . (ponto)	Option + . (ponto)
Selecionar a camada inferior	Alt + , (vírgula)	Option + , (vírgula)
Adicionar a seleção de camada no painel Camadas	Shift + Alt + [ou]	Shift + Option + [ou]
Selecionar próxima camada abaixo/acima	Alt + [ou]	Option + [ou]

Resultado	Windows	Mac OS
Mover camada de destino para baixo/para cima	Ctrl + [ou]	Command + [ou]
Mesclar uma cópia de todas as camadas visíveis na camada de destino	Ctrl + Shift + Alt + E	Command + Shift + Option + E
Mesclar camadas	Realce as camadas que deseja mesclar, depois pressione Control + E	Realce as camadas que deseja mesclar, depois pressione Command + E
Mover a camada para baixo ou para cima	Ctrl + Shift + [ou]	Command + Shift + [ou]
Copiar camada atual para a camada abaixo	Alt + comando Mesclar para Baixo no menu pop-up do Painel	Option + comando Mesclar para Baixo no menu pop-up do Painel
Mesclar todas as camadas visíveis em uma nova camada acima da que está selecionada no momento	Alt + comando Mesclar Camadas Visíveis no menu pop-up do Painel	Option + comando Mesclar Camadas Visíveis no menu pop-up do Painel
Mostrar/ocultar apenas esta camada/este grupo de camadas ou todas as camadas/todos os grupos de camadas	Clique no ícone de olho com o botão direito do mouse	Clique no ícone de olho com a tecla Ctrl pressionada
Mostrar/ocultar todas as outras camadas atualmente visíveis	Clique no ícone de olho com a tecla Alt pressionada	Clique no ícone de olho com a tecla Option pressionada
Alternar o bloqueio de transparência para a camada de destino ou o último bloqueio aplicado	/ (barra)	/ (barra)
Editar opções, efeito/estilo da camada	Clique duas vezes no efeito/estilo da camada	Clique duas vezes no efeito/estilo da camada
Ocultar efeito/estilo da camada	Clique duas vezes no efeito/estilo da camada com a tecla Alt pressionada	Clique duas vezes no efeito/estilo da camada com a tecla Option pressionada
Editar estilo de camada	Clique duas vezes em uma camada	Clique duas vezes em uma camada
Desativar/ativar máscara de vetor	Clique na miniatura da máscara de vetor com a tecla Shift pressionada	Clique na miniatura da máscara de vetor com a tecla Shift pressionada
Abrir a caixa de diálogo Opções de Exibição de Máscara de Camada	Clique duas vezes na miniatura da máscara de camada	Clique duas vezes na miniatura da máscara de camada
Ativar/desativar máscara de camada	Clique na miniatura da máscara de camada com a tecla Shift pressionada	Clique na miniatura da máscara de camada com a tecla Shift pressionada
Ativar/desativar máscara do filtro	Clique na miniatura da máscara do filtro com a tecla Shift pressionada	Clique na miniatura da máscara do filtro com a tecla Shift pressionada
Alternar entre a máscara de camada/imagem composta	Clique na miniatura da máscara de camada com a tecla Alt pressionada	Clique na miniatura da máscara de camada com a tecla Option pressionada
Alternar entre a máscara do filtro/imagem composta	Clique na miniatura da máscara do filtro com a tecla Alt pressionada	Clique na miniatura da máscara do filtro com a tecla Option pressionada
Ativar/desativar o modo de filme-rubi da máscara de camada	\ (barra invertida) ou Shift e clique com a tecla Alt pressionada	\ (barra invertida) ou Shift e clique com a tecla Option pressionada
Selecionar todo o texto; selecionar temporariamente e ferramenta Texto	Clique duas vezes na miniatura da camada de texto	Clique duas vezes na miniatura da camada de texto
Criar uma máscara de corte	Clique na linha que divide duas camadas com a tecla Alt pressionada	Clique na linha que divide duas camadas com a tecla Option pressionada
Renomear uma camada	Clique duas vezes no nome da camada	Clique duas vezes no nome da camada

Resultado	Windows	Mac OS
Editar as configurações de filtro	Clique duas vezes no efeito de filtro	Clique duas vezes no efeito de filtro
Editar as opções de Mesclagem do Filtro	Clique duas vezes no ícone de Mesclagem do Filtro	Clique duas vezes no ícone de Mesclagem do Filtro
Criar um novo conjunto de camadas abaixo da camada/conjunto de camadas atual	Ctrl-clique no botão Novo grupo	Comando-clique no botão Novo grupo
Criar um novo conjunto de camadas com a caixa de diálogo	Alt-clique no botão Novo grupo	Opção-clique no botão Novo grupo
Criar uma máscara de camada que oculta tudo/oculta a seleção	Clique no botão Adicionar Máscara de Camada com a tecla Alt pressionada	Clique no botão Adicionar Máscara de Camada com a tecla Option pressionada
Crie uma máscara de vetor que revela tudo/área do demarcador	Clique no botão Adicionar Máscara de Camada com a tecla Ctrl pressionada	Clique no botão Adicionar Máscara de Camada com a tecla Command pressionada
Crie uma máscara de vetor que oculta tudo ou exibe a área do demarcador	Ctrl e clique no botão Adicionar Máscara de Camada com a tecla Alt pressionada	Command e clique no botão Adicionar Máscara de Camada com a tecla Option pressionada
Exibir propriedades do grupo de camadas	Clique com o botão direito no grupo de camadas e escolha Propriedades do grupo ou clique duas vezes no grupo	Clique no grupo de camadas, com a tecla Control pressionada, e escolha Propriedades do grupo ou clique duas vezes no grupo
Selecionar/cancelar a seleção de várias camadas adjacentes	Shift + clique	Shift + clique
Selecionar/cancelar a seleção de várias camadas não adjacentes	Ctrl + clique	Command + clique

Teclas para o painel Composições de camada

Resultado	Windows	Mac OS
Crie uma nova composição de camada sem a caixa Nova composição de camada	Clique no botão Criar Nova Composição de Camada com a tecla Alt pressionada	Clique no botão Criar Nova Composição de Camada com a tecla Option pressionada
Abrir a caixa de diálogo Opções de Composição de Camada	Clique duas vezes em uma composição de camada	Clique duas vezes em uma composição de camada
Renomear em linha	Clique duas vezes no nome de uma composição de camada	Clique duas vezes no nome de uma composição de camada
Selecionar/cancelar a seleção de várias composições de camada adjacentes	Shift + clique	Shift + clique
Selecionar/cancelar a seleção de várias composições de camada não adjacentes	Ctrl + clique	Command + clique

Teclas para o painel Demarcadores

Resultado	Windows	Mac OS
Carregar demarcador como seleção	Nome de caminho de Control-clique	Nome de caminho de Command-clique
Adicionar demarcador à seleção	Clique no nome do demarcador com as teclas Control + Shift pressionadas	Clique no nome do demarcador com as teclas Command + Shift pressionadas
Subtrair o demarcador da seleção	Clique no nome do demarcador com as teclas Control + Alt pressionadas	Clique no nome do demarcador com as teclas Command + Option pressionadas

Resultado	**Windows**	**Mac OS**
Manter intersecção do demarcador como uma seleção	Clique no nome do demarcador com as teclas Control + Shift + Alt pressionadas	Clique no nome do demarcador com as teclas Command + Shift + Option pressionadas
Ocultar demarcador	Ctrl + Shift + H	Command + Shift + H
Definir opções para o botão Preencher o Demarcador com a Cor do Primeiro Plano, Traçar Demarcador com Pincel, Carregar Demarcador como uma Seleção, Criar Demarcação de Tarefa a partir da Seleção e Criar Novo Demarcador	Clique no botão com a tecla Alt pressionada	Clique no botão com a tecla Option pressionada

Teclas para o painel Amostras

Resultado	**Windows**	**Mac OS**
Criar nova amostra a partir da cor de primeiro plano	Clique em uma área vazia do painel	Clique em uma área vazia do painel
Defina a cor de amostra como a cor de plano de fundo	Clique na amostra com a tecla Ctrl pressionada	Clique na amostra com a tecla Command pressionada
Excluir Amostra	Clique em uma amostra com a tecla Alt pressionada	Clique em uma amostra com a tecla Option pressionada

Teclas para as ferramentas 3D (Photoshop Extended)

Resultado	**Windows**	**Mac OS**
Ativar ferramentas do objeto 3D	K	K
Ativar ferramentas da câmera 3D	N	N
Ocultar superfície mais próxima	Alt + Ctrl + X	Option + Command + X
Mostrar todas as superfícies	Alt + Shift + Ctrl + X	Option + Shift + Command + X

Ferramenta de objeto 3D	**Clique com o botão direito (Windows) / Clique com a tecla Control pressionada (Mac OS)**	**Alt (Windows) / Option (Mac OS)**
Girar	Altera para a ferramenta Arrastar	Altera para a ferramenta Rolar
Rolar	Altera para a ferramenta Deslizar	Altera para a ferramenta Girar
Arrastar	Altera para a ferramenta Girar	Altera para a ferramenta Deslizar
Deslizar	Altera para a ferramenta Rolar	Altera para a ferramenta Arrastar
Escala	Escalas no plano Z	L

Ferramenta Câmera	Clique com o botão direito (Windows) / Clique com a tecla Control pressionada (Mac OS)	Alt (Windows) / Option (Mac OS)
Girar	Altera para a ferramenta Arrastar	Altera para a ferramenta Rolar
Rolar	Altera para a ferramenta Deslizar	Altera para a ferramenta Girar
Deslocar	Altera para a ferramenta Girar	Altera para a ferramenta Deslizar
Andar	Altera para a ferramenta Rolar	Altera para a ferramenta Arrastar

Teclas para medida (Photoshop Extended)

Resultado	Windows	Mac OS
Gravar uma medida	Shift + Control + M	Shift + Command + M
Cancelar a seleção de todas as medidas	Ctrl + D	Command + D
Selecionar todas as medidas	Ctrl + A	Command + A
Ocultar/mostrar todas as medidas	Shift + Control + H	Shift + Command + H
Remover uma medida	Backspace	Excluir
Empurrar a medida	Teclas de seta	Teclas de seta
Empurrar a medida em incrementos	Shift + teclas de seta	Shift + teclas de seta
Aumentar/encurtar a medida selecionada	Ctrl + tecla de seta para a esquerda/direita	Command + tecla de seta para a esquerda/direita
Aumentar/encurtar a medida selecionada em incrementos	Shift + Ctrl + tecla de seta para a esquerda/direita	Shift + Command + tecla de seta para a esquerda/direita
Girar a medida selecionada	Ctrl + tecla de seta para cima/baixo	Command + tecla de seta para cima/baixo
Girar a medida selecionada em incrementos	Shift + Ctrl + tecla de seta para cima/baixo	Shift + Command + tecla de seta para cima/baixo

Teclas para arquivos DICOM (Photoshop Extended)

Resultado	Windows	Mac OS
Ferramenta Zoom	Z	Z
Ferramenta Mão	H	H
Ferramenta Nível da Janela	W	W
Selecionar todos os quadros	Ctrl + A	Command + A
Cancela a seleção de todos os quadros exceto o atual	Ctrl + D	Command + D
Navegar pelos quadros	Teclas de seta	Teclas de seta

Teclas para Extrair e Criador de padrões (plug-ins opcionais)

Resultado (Extrair e Criador de padrões)	Windows	Mac OS
Ajustar na janela	Ctrl + 0	Command + 0
Mais zoom	Ctrl + + (sinal de adição)	Command + + (sinal de adição)
Menos zoom	Ctrl + - (hífen)	Command + - (hífen)
Alternar entre controles à direita até a parte superior	Tab	Tab
Alternar entre controles à direita até a parte inferior	Shift + Tab	Shift + Tab
Ativar temporariamente a ferramenta Mão	Barra de espaço	Barra de espaço
Alterar Cancelar para Redefinir	Alt	Option

Resultado (somente Extrair)	Windows	Mac OS
Ferramenta Realçador de Aresta	B	B
Ferramenta Preenchimento	G	G
Ferramenta Conta-gotas	I	I
Ferramenta Limpar	C	C
Ferramenta Retoque de Aresta	T	T
Alternar entre as ferramentas Realçador de Aresta e Borracha	Alt + Realçador de Aresta/Ferramenta Borracha	Option + Realçador de Aresta/Ferramenta Borracha
Alternar o Realce Inteligente	Ctrl com a ferramenta Realçador de Aresta selecionada	Command com a ferramenta Realçador de Aresta selecionada
Remover realce atual	Alt + Delete	Option + Delete
Realçar toda a imagem	Ctrl + Delete	Command + Delete
Preencher a área do primeiro plano e visualizar a extração	Clique com a tecla Shift pressionada e a ferramenta Preenchimento selecionada	Clique com a tecla Shift pressionada e a ferramenta Preenchimento selecionada
Mover a máscara quando a ferramenta Retoque de Aresta estiver selecionada	Arraste com a tecla Ctrl pressionada	Arraste com a tecla Command pressionada
Adicionar opacidade quando a ferramenta Limpar estiver selecionada	Arraste com a tecla Alt pressionada	Arraste com a tecla Option pressionada
Alternar a exibição das opções do menu Mostrar na visualização entre Original e Extraído	X	X
Ativar as ferramentas Limpar e Retoque de Aresta antes da visualização	Shift + X	Shift + X
Alternar entre o menu Exibir na visualização de cima para baixo	F	F
Alternar entre o menu Exibir na visualização de baixo para cima	Shift + F	Shift + F
Aumentar/diminuir o tamanho do pincel em 1	Seta para Baixo/Seta para Cima na caixa de texto Tamanho do Pincel†	Seta para Baixo ou Seta para Cima na caixa de texto Tamanho do Pincel†

Resultado (somente Extrair)	**Windows**	**Mac OS**
Aumentar/diminuir o tamanho do pincel em 1	Seta para a Esquerda/Seta para a Direita com o controle deslizante de Tamanho do Pincel exibido†	Seta para a Esquerda/Seta para a Direita com o controle deslizante de Tamanho do Pincel exibido†
Definir a intensidade da ferramenta Limpar ou Retoque de Aresta	0–9	0–9
†Mantenha a tecla Shift pressionada para diminuir/aumentar em 10		

Resultado (somente Criador de Padrões)	**Windows**	**Mac OS**
Excluir seleção atual	Ctrl + D	Command + D
Desfazer o movimento de uma seleção	Ctrl + Z	Command + Z
Gerar ou gerar novamente	Ctrl + G	Command + G
Fazer interseção com a seleção atual	Shift + Alt + selecionar	Shift + Option + selecionar
Alternar visualização: padrão original/gerado	X	X
Ir para o primeiro ladrilho do Histórico do Ladrilho	Home	Home
Ir para o último ladrilho do Histórico do Ladrilho	Fim	Fim
Ir para o ladrilho anterior do Histórico do Ladrilho	Seta para a Esquerda, Page Up	Seta para a Esquerda, Page Up
Ir para o ladrilho seguinte do Histórico do Ladrilho	Seta para a Direita, Page Down	Seta para a Direita, Page Down
Excluir o ladrilho atual do Histórico do Ladrilho	Excluir	Excluir
Empurrar a seleção durante a visualização do original	Seta para a Direita, Seta para a Esquerda, Seta para Cima ou Seta para Baixo	Seta para a Direita, Seta para a Esquerda, Seta para Cima ou Seta para Baixo
Aumentar o empuxo da seleção durante a visualização do original	Shift + Seta para a Direita, Seta para a Esquerda, Seta para Cima ou Seta para Baixo	Shift + Seta para a Direita, Seta para a Esquerda, Seta para Cima ou Seta para Baixo

Teclas de função

Resultado	**Windows**	**Mac OS**
Iniciar ajuda	F1	Tecla Ajuda
Desfazer/Refazer		F1
Recortar	F2	F2
Copiar	F3	F3
Colar	F4	F4
Mostrar/ocultar painel Pincel	F5	F5
Mostrar/ocultar painel Cor	F6	F6
Mostrar/ocultar painel Camadas	F7	F7

Resultado	Windows	Mac OS
Mostrar/ocultar painel Informações	F8	F8
Mostrar/ocultar painel Ações	F9	Option + F9
Reverter	F12	F12
Preencher	Shift + F5	Shift + F5
Difundir Seleção	Shift + F6	Shift + F6
Inverter Seleção	Shift + F7	Shift + F7